

超描ける  
シリーズ

# ファンタジー 衣装の描き方

もくり 著

オリジナルの  
衣装を  
描くコツ満載！

———米———  
幻想的＆かわいい衣装  
235種類！

玄光社 MOOK







# ファンタジー 衣装の描き方

もくり 著

















## はじめに

はじめまして。もくりです。

本書をお手に取って頂きましてありがとうございます。

私は学生時代、服飾の専門学校に通い自分でデザインした洋服を作っていました。そこで学んだことは、デザインよりも発想の仕方、発想力を増やすにはいろんなものを見たり体験したりし経験を積み重ねていくことが一番だということでした。

「ファンタジー衣装」となると、とても広い意味合いをもち、さらに独創的なアイデアが必要となります。

私はふだん、独創的な衣装をデザインするため連想ゲームをしながらアイデアを出しています。日常生活で目に留まったものからイメージを膨らまし、その時に描いているキャラクターに合う要素を取り入れていくのです。

本書ではそんな連想ゲームを取り入れながらデザインしたオリジナルの衣装をたくさん紹介しています。

さらに、衣装の描き方やシワやフリルなどディテール表現の方法などを解説しています。

時間の許す限り全力で取り組み、アイデアを絞り出したので最後まで読んで参考にしていただけると嬉しいです。

もくり



# CONTENTS

## CHAPTER 1

### 現代の定番服

現代の定番服(女性編)	10
現代の定番服(男性編)	20
服を着た女性を描く	26
服を着た男性を描く	32

### COLUMN

布の加工を描く	36
---------	----

## CHAPTER 3

### 衣装を考える

デザインを考える流れを知ろう	62
衣装のデザインラフを描く	64
衣装をデザインする	70

### COLUMN

背景やファンタジーのジャンルを設定する	82
---------------------	----

## CHAPTER 2

### デザインの準備

ファンタジー衣装とは	38
男性のファンタジー衣装	42
布の変化	46
定番服をファンタジーにデザインする	48
着こなしとデザイン	50
衣装に合わせた髪型	54
小道具のデザイン	58

### COLUMN

配色を考える	36
--------	----

## CHAPTER 4

### 衣装のアイデア

東洋ファンタジー	84
西洋ファンタジー	94
人外ファンタジー	104
現代ファンタジー	114
魔法ファンタジー	124
バトルファンタジー	134



使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT

リーズナブルながら全体的に機能が充実している。またいろんな素材がデフォルトで使え、3D人形が入っているので様々なアングルからデッサンがしやすい。レイヤーの種類が多く仕上げるコントラストや色調整までこのソフトでできるので便利です。

ペンタブ：Intuos

作業環境：Windows8





# 現代の定番服（女性編）

女性の服はレパートリーが多く、さらに流行によって毎年変化します。ここでは、流行に左右されない定番服を紹介します。流行の洋服は定番服をアレンジされていることが多いです。

## CASUAL DRESS

### カジュアルワンピース

#### 【シャツワンピース】

紳士もののシャツの丈を伸ばしたワンピース。袖口にはカフス、ケンボロ（剣ボロ）がついているのが特徴です。細部をきちんと描き、カフスの向きに注意しましょう。



#### 【Tシャツワンピース】

Tシャツの丈をそのまま長くしたデザイン。Tシャツのニット素材で作られていることが多いのが特徴。ドレープ（デザインとして意図的にみせる布のたわみ）が入りやすい素材なので体のラインを意識しながら描くのがコツです。

### 伝統模様を手がかりにする

アラン模様は、アイルランドにあるアラン諸島で家紋をパターン化したもの。オリジナルデザインの衣装を考えるときは、アラン模様のように、伝統文様をヒントにすることもひとつの手です。

### 【ニットワンピース】

ニット素材で作られたワンピース。袖口にリブのラインを描く。アラン模様を入れるとよりニットらしさが表現できます。厚みも意識しましょう。



### 【キャミソールワンピース】

女性用下着のキャミソールをワンピースにしたもの。袖が無く肩紐で吊るデザインが特徴。デザインにより素材はさまざま。描くときは、肩ひもが短すぎると首が詰まって見えるので要注意です。



# フォーマルワンピース



## サロベット

サロベットとは、オーバーオール（英語）のフランス語。肩から衣服を吊るすデザインのため、インナーが必要です。

## 【オールインワン】

上から下までつながっている。サロベットとの違いはインナーを着なくても一枚ですむこと。ウエストにある絞りのギャザーのシワを上と下に描きましょう。ドレッシーなタイプのワンピースはとても柔らかく薄い生地で作られていることが多く、ギャザーの多く入ることで柔らかな布のたわみが増え、エレガンスに見えます。

## ギャザー

ギャザーとは、布を寄せて縫ったり、紐やリボンで絞ったり、ゴムで寄せるなどしてあえてシワを作り出したもの。



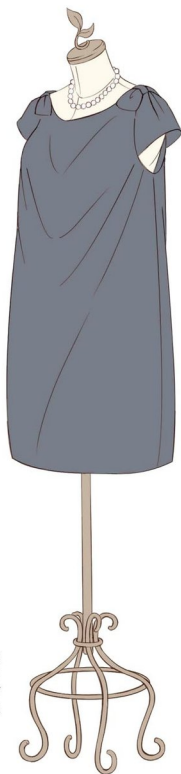
## 【カシュクール】

前の合わせを胸の上で交差させたデザインが特徴。ギャザーは体のラインに沿って引っ張られてるほうにはいることに注意して描きましょう。



## 【チャールストン】

ローウエストで切り替えの入ったワンピース。ウエストの切り替え位置を下に下げすぎるとバランスが悪くなるので注意。骨盤あたりから切り替えます。



## 【サックドレス】

## シンプルなドレス

ウエストの切り替えがなく寸胴なのが特徴。そのため、裾が広がりにくいように描きましょう。デザイン次第で、カジュアルにもスタイリッシュにもなります。

## | スカート

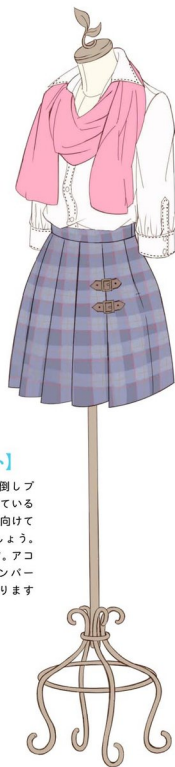
## 流行で大きく変わるプリーツ

本来のプリーツスカートは下のようなデザインのスカーートを指しますが、流行によってプリーツの幅が細くなったり、ロングになったりとさまざまです。大人の女性にはデザイン性を強くと○。



## 【タイトスカート】

体にぴったりとしたデザインが特徴です。体にフィットする分裾まわりが狭いため、歩きやすいようにスリットが入っています。スリットは前、後ろ横などデザインによりさまざま。骨盤のあたりにシワが少し寄ります。



## 【プリーツスカート】

イラストのプリーツは片倒しプリーツ。向こうにたたまれているのが特徴。一周同じ方向に向けてたたまれるように描きましょう。他にも、ボックスプリーツ。アコーディオンプリーツ。インバーテッドプリーツなどがあります(P.036 参照)。



### 【ギャザースカート】

ウエストにギャザーを寄せたものの。ウエストには細かいギャザーを入れ、裾周りには大きく波打つドレープを入れて描きましょう。裾のドレープを細かくすると落ち感のある生地表現になります。

#### スカートの丈

スカート丈により呼び方が異なります。膝より上はショート、膝が隠れるぐらいをニーレングス、足が隠れるのをマキシ丈と呼びます。スカート丈は短いほど若々しく見え、長いと落ち着いた雰囲気になります。



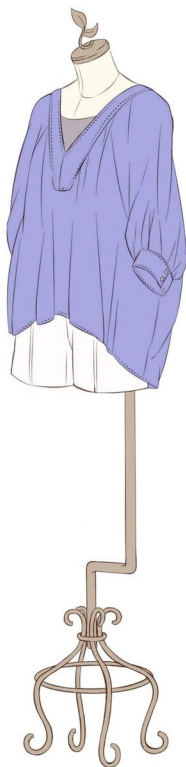
### 【フレアスカート】

朝顔の花を逆さにしたような広がりスカート。ギャザースカートより反り返ったラインで描きましょう。膝上で短くすると膝下が強調され、華奢に見える。フェミニンなキャラクターに合います。



## 【スキッパーシャツ】

Vネックに襟がついているのが特徴。Vネックなので前が閉まらないです。前が閉まると普通のシャツになるので要注意。Vラインを引いてから襟を描きましょう。



## 【Vネックシャツ】

襟ぐりがV字で、深さはさまざま。インナーの色は同じトーンの色味や指し色にすると合わせやすいでしょう。髪型によっては首元が寂しくなるのでネックレスなどを付けさせるのも手です。



## 裾のデザイン

シャツはもともと男性用のシャツがベースになっていることから、中性的になりがち。色や裾のデザインによって、フェミニンに寄せることができます。



### 【ボウタイブラウス】

ボウタイとは、蝶ネクタイのこと。襟とリボンがひとつなぎになっています。蝶結び以外にもネクタイ結びなどアレンジ可。ひとつなぎなのでリボンの根元に結びジワをきちんと入れておきましょう。



### 【スクエアネックチュニック】

V字同様デザインはさまざま。襟ぐりが深いほど露出度が高くなり、若々しいイメージに仕上がります。ただし、上品、清楚なイメージをキープするなら胸元を強調しないようにしましょう。

## | ジャケット・アウター

## 【ライダーズジャケット】

もともとはオートバイに乗る人向けに作られた革ジャケット。革にファスナー、バックル、スタッズとハードな金属類をあしらったデザインが特徴的。ポケットもファスナータイプのものが多い。



## リブ

裾などにゴムで伸縮されている部分。

## 【スタジャン】

スタジアムジャンパーの略。生地は中手（中くらい）。正式名はベースボール・ジャケット。襟、袖、裾回りに付いている三本線の入ったリブが特徴的。前開きのスナップボタンがスタンダードだが近年流行しており、前開きファスナーやフード付き刺繍入りなどさまざまなデザインがある。袖ぐち、裾周りのリブは伸縮性があるのでシワを描きましょう。



### 【トレンチコート】

トレンチとは塹壕の意。戦時中、兵士が防水コートとして着用したものです。生地はやや厚手。ダブルボタン、共布のベルトが特徴的。ベルト通しのバックルや穴の向きが逆にならないように注意しましょう。



### 【チェスターコート】

紳士用のドレスシーな総身のコートだが、最近は女性向けも定番となっています。紳士用スーツの丈をそのまま長くしたデザインが特徴。女性用は右前。男性は左前。合わせた襟先が途中で切れないように描きます。



# 現代の定番服（男性編）

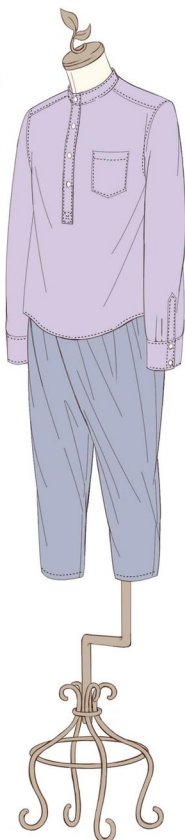
男性の服は、女性に比べてラインナップが少なく、素材違いや色、柄、袖、切り返しのデザインなど部分的な部分で変化させるか、体とのフィット感を意識して描き分けをしましょう。

## SHIRT

### シャツ

#### 【スタンドカラーシャツ】

通常のシャツカラーの、首回りにある上衿が無いもの。襟の高さはデザインによって変わります。素材や色によって、フォーマルでもカジュアルにもできます。



#### 【ボタンダウンシャツ】

通常のシャツの襟先にボタンがついたもの。ボタンは襟ではなく、胴体部分にあたる身頃に縫いつけてあります。

## シャツの裾はインする？

シャツの裾は、基本的にストリート系の若いスタイルはタックイン(ズボンに裾を入れるスタイル)せず、わざと出すことが好まれています。タックインをする場合は、お腹の出ていない痩せ型、または痩せマッチョなどのキャラクターに似合います。タックインは着こなしのハードルが高い反面、ファッションや体型に無頓着なキャラクターにも合います。

## スタンドカラーとノーカラーの違い

基本のシャツは右の図の用に、バンドの形をした台襟がネックライン上に縫いつけられ、さらに上衿がついています。スタンドカラーはこの上衿がなくなり、台襟だけの状態。ノーカラーは上衿と台襟どちらもなくなってしまったネックラインだけの状態を指します。



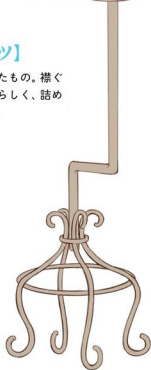
### 【ポロシャツ】

ニット素材で作られたシャツ。テニスやゴルフなどのスポーツ時に着用することが多いです。また学生の制服などに使われていることもあります。袖口は少しふくらみをもたせて描きましょう。



### 【ノーカラーシャツ】

襟をすべて取ってしまったもの。襟ぐりを大きく開けると女性らしく、詰めると男性らしくなります。

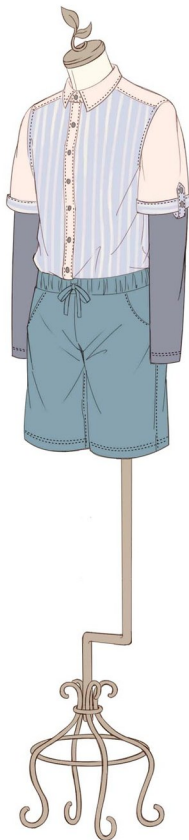


## 【ハーフパンツ】

膝が出るくらいの丈のパンツ。デザインにより、ベルトを通せるベルトループタイプもあります。

## ベルトループ

ベルトを通すためのパンツに縫いつけてある輪のパーツのこと。



## 【クロップドパンツ】

「切り取ったパンツ」の意で七分丈程のパンツを指します。後ろ姿などで足首のアキレス腱を描き、痩せた男性のセクシーさも表現したい時に着せても○。



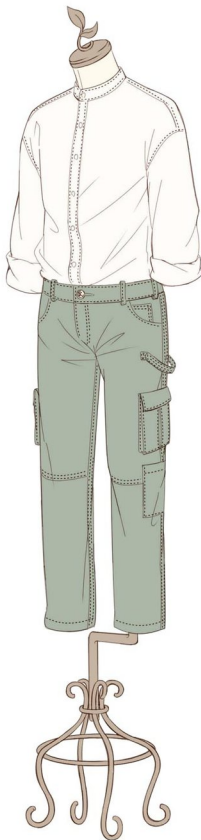
### 【スキニーパンツ】

体にぴったりとしたパンツ。人体に着せた際はまた下関節部にシワが少し寄る。骨盤やお尻が小さく足が長い男性に似合います。シワの描き方によって、むちむちさせると少し野暮っくなります。



### 【カーゴパンツ（ペインターパンツ）】

作業着用として作られたパンツ。ジーンズによく似ているが、太もも脇あたりに大きなポケットがついている。体格のいい男性によく似合います。





## 【モッズコート】

衛隊の軍服スタイルの要素を取り入れたデザインが特徴的なコート。近年では、深緑、フードのファー、ウエストの絞り、大きなポケット、肩章が代表的イメージ。中心にファスナーが隠れているのでスナップの位置は体の中心からやや右側にあります。



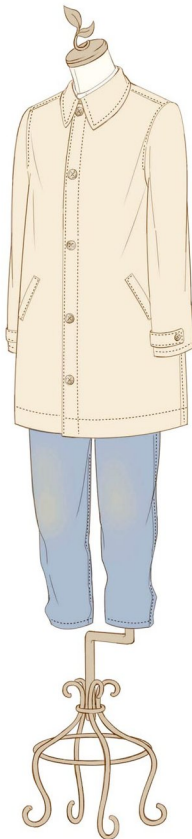
## 【ダッフルコート】

トッグル（留め木）と呼ばれる特殊なボタンがついているもの。前を閉める際は反対側の革でできたループ状のひもをかけましょう。前中心の布が突き合わせにならないよう同じ分量を重ねます。トッグルも中心にくるように描きます。



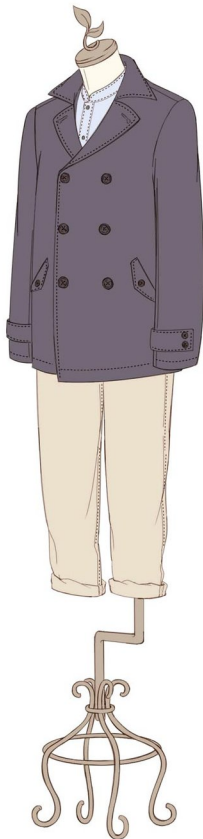
## 【ステンカラーコート】

シャツのような襟がついたコート。コートなのでシャツよりやや襟ぐりを広めに描き、中に着ているシャツが少し見えるように描きます。



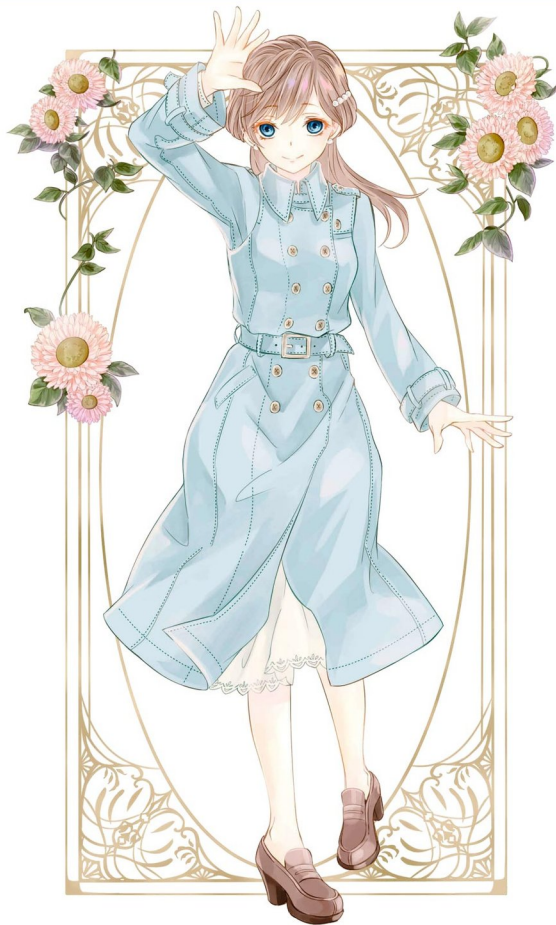
## 【ピーコート】

水兵のコートからデザインされたもの。紺色にテラードカラー、(上衿と下襟に分かれていてV字にカットが入っている)が特徴的。胸元が開きすぎるとボタン位置が下がってしまうのでバランスを見ながら描きましょう。



## 服を着た女性を描く

服を着せた女性を描く手順を解説します。ここでは、P.19 のトレンチコートを例に、ラフ→ボディライン→描き込み→清書→線画→着色で仕上げます。





## 1. ボディをイメージする

人物のポーズを決めて、ラフを描きます。トップバストと顔の正中線、関節部分などには、ボディライン (P.031 参照) を引いておきましょう。右のポーズでは、肩が上がっているほうのバストがやや上に上がります。また、手首は股と同じくらいの位置で描くとバランスがよくなります。

## 2. ボディラインを描く

ボディラインを人物に描き入れます。その際、自分のアイレベルがどこにあるか設定してあると違和感が生まれにくいです。腕を上げている部分の脇となるラインも描いておきましょう。



## 3. コートのベースを描く

ボディラインが入ったら、それを基準にコートのベースを描きます。この時から、袖の切り返し部分や、腕、袖口など、立体感を意識してラフを描きます。



### アイレベル

目線の高さのこと。どの高さから見ているかを決定しておく設定がしやすいです。右のグラスを仮に断面となる楕円を各所に描き入れたものです。アイレベルとは、このグラスでいうところの楕円ができない箇所。自分の目線の高さを指します。アイレベルは、立ち姿の人物などでは基本として必要な知識です。



## 4. 細部を描き始める

ベルトで絞めている部分の布のたわみや、襟、ベルトのバックルなど、ポイントとなる箇所から描き込みを始めます。バックルは体の中心を通るように描きます。



## 5. コートの動きを描く

風が吹いていたり、自分が駆け寄っていることでコートがめくれるという状況にすることで、動きをつけます。ボタンで留まっていないコートの裾部分を風でめくるように描きました。



## 6. 見えない部分も描く

このトレンチコートはダブルボタンです。こうしたデザインは布が重なっていることが多いのですが、見えない部分もアタリとして線を描いておきましょう。

コートの端（仕上がりでは描かない部分）のアタリ線。

## 7. アウトラインとパーツを描く

アウトラインを整え、アタリに沿ってボタンなど細かいパーツを描いて絵を詰めていきます。





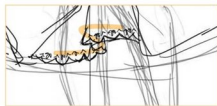
## 8. コートの下のスカートを描く

コートがめくれるよう設定したので、コートの下衣服を描きます。その際、スカートにも動きをつけておきます。



## 9. スカートにレースを描く

今回のトレンチコートを着ている女性はフェミニンな女性。それが伝わるように、スカートであることと、さらにスカートの端にはレースを施してそれを演出。8のイラストのスカートのラインの形を変え、S字状にスカートの布がドレープしている状態です。



## 10. 頭部を描く

頭部を描きます。髪の毛で立体感をもたせています。束ねた後ろの髪を少し毛先を動かし、躍動感をプラスしました。ロングヘアの人がトレンチなどロングコートなどを着ている場合は、髪型は結ってあるほうがトータルバランスが取りやすいです。



## 12. 手足を追加する

手足を描きます。足は、キャラクター的にかわいらしく、あえてやや内股にしています。手は指先を広げ、リラックスしているような雰囲気を見せています。



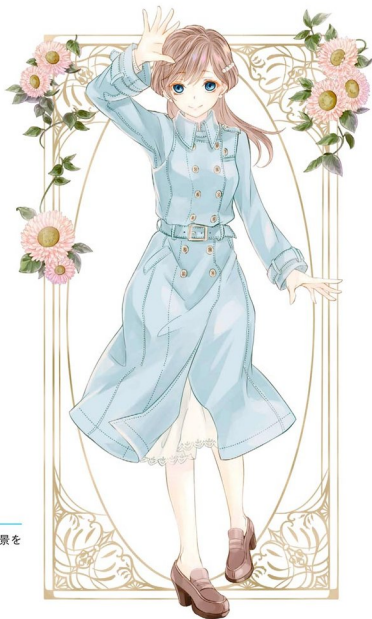
## 13. 色を塗る

まだラフの段階ですが、色を塗ってイメージを具体的にしてみます。



## 14. 線画の清書をする

不要な線を削除し、清書します。

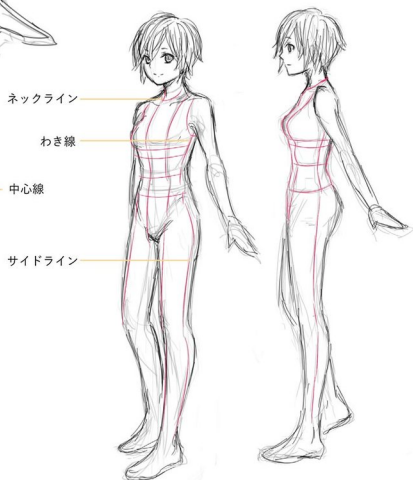
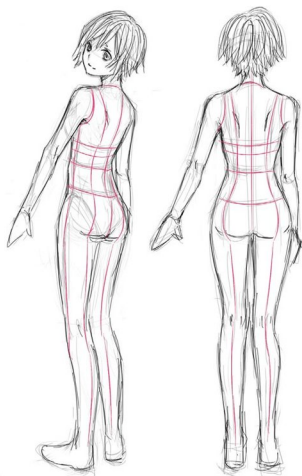
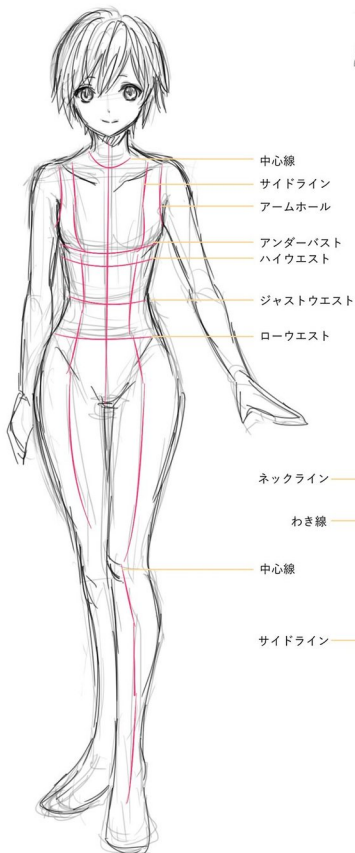


## 15. 完成

色塗りをして完成！（イメージの背景を作って、合成しています）

## POINT ボディラインを描く

洋服を描くうえで必要なボディラインは、体の中心、下半身の脚の中心を通る「中心線」と、体の側面にあたる「サイドライン」。そのほか胸回り、腕回りなどパーツごとに描きましょう。中心線は体幹がズレないようにすること、特に、サイドラインは洋服の立体感をつけるときの要になります。



## 服を着た男性を描く

ラフな服を着た男性を描いていきます。人物が実際に着たりはいたりすると服に出る立体感を意識して描きましょう。





## 1. アタリを描く

棒立ちしている男性です。正面ではなく、やや左側から見たアングルです。簡単にアタリを入れておきます。アングルを変えたり、体を少し振っただけで自然でありつつキメポーズのようになります。

## 2. 顔と手を描く

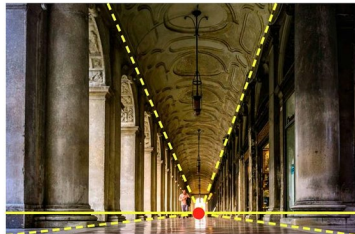
顔や髪型を描くことで、ラフが締まります。この段階で、手に持っているものの角度、腰骨、骨格などを探っておきます。



### POINT 一点透視図法を生かそう

例えばやわらかく、形が不確かな衣類を描くうえでは一点透視図法や、遠近法などを厳密に表現する必要はそこまでありません。ただし、上の絵のように正面からではなく、やや人物を斜

めから見た場合は、もし背景があればバースがついているはずです。布ではなくカバン、靴、ハットなどを描くうえでは抑えておきたいものです。



#### 一点透視図法

物体は、手前のものは大きく見えて、遠くになればなるほど小さくなって見えます。奥行きのある空間で、それぞれの辺を線で結びと、一点に集まります。上の写真でいうと赤い丸の部分がそれにあたり、「消失点」と呼びます。



### 3. ボディラインを描く

服のラインを描きます。中心線、ウエスト、サイドラインなどを見極めます。



### 4. 下半身を描く

サルエルパンツをはかせます。基本的にサルエルパンツはドレープが特徴のパンツ。デザインによって変わるので、決めたデザインをイメージしながらシワの様子を描きます。靴も履かせましょう。



### 5. パーカーを描く

4で描いたパンツのレイヤーを隠して、上半身にパーカーを着せましょう。ざっくりとラフで描いていきます。この時、中心線とサイドラインを手がかりに、体の向きが不自然にならないように描きます。

※紙で描く場合は、4で描いたパンツを残しつつ上からパーカーを描き、消書時に不要な部分を消しましょう。



### 6. 顔回りや手を描く

顔や首、手などを描き込みます。4と5のレイヤーを表示させ、見えない部分を消します。



## 7. 色を塗る

イメージに合うように大まかに色を塗ってみましょう。また、ここでもさらに不要なラインを削除します。



## 8. 線画の清書をする

不要な線を削除し、清書をします。



## 9. 完成

色塗りをして、完成！（イメージの背景を作って合成しています）



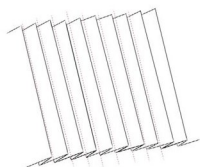
## 布の加工を描く

女性のスカートでよく加工されるプリーツ。制服ではおなじみですが、さまざまな加工方法があります。細かいプリーツから大きなプリーツまでデザインは流行によって変わります。

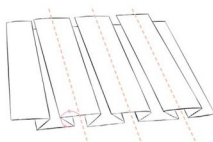


### 【片倒しプリーツ】

同じ方向にぐっと一周たたまれて  
いるプリーツ。制服のスカートによ  
く利用されるスタイル。



一方向に同じ幅のプリーツが均等に  
重なるパターン。



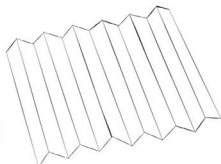
たたんでも折り目がかぶらない。

### 【ボックスプリーツ】

突き合わせでたたんでいくプリー  
ツ。トラディショナルなデザイン  
のスカートに使用されやすい。

### 【アコーディオンプリーツ】

楽器のアコーディオンのように蛇腹  
にたたまれたプリーツ。コンサバ  
スタイルのスカートのデザインで使  
用しやすいスタイルです。



同じ幅で均一に山折、谷折りを繰り  
返すパターン。



# ファンタジー衣装とは

定番のファンタジーの衣装とそれを纏うキャラクターをおさらいしてみましょう。この線画をそのまま使って配色の練習にしてもよいでしょう。

## DRESS

### ドレス

#### 【お姫さま】

「お姫さま」をイメージしたリボンのドレスは定番の衣装。リボンと合わせて布のドレープやギャザーを描き、レース素材をイメージして描きましょう。

リボンは角を作らずふわっとさせると厚みを表現することができます。

華奢な素材のドレープは細かく描きましょう。

スカートの中は、コルセットでドーム型の下着を身につけているので、形を意識して描きましょう。





## CASUAL DRESS

## ワンピース



透明感のあるドレスでボディラインを少し描くことで素材感を表現できます。

## 【妖精】

妖精は、どこか薄着の印象。華奢な羽虫をイメージして、シンプルな形で、非常に薄手の布地。上品な印象のドレスを着させます。



## 【魔法使い/魔女】

魔法使いは、魔女のイメージである帽子とほうきがポイント。キャラクターが若いので、膝下のワンピースにブーツの組み合わせで若く活発な印象に。

ざっくりとしたブーツは折れ線を描いて、硬い素材を表現します。

## COSTUME

### 衣装



#### 【デビル】

旧来の悪魔のイメージを踏襲して、ピタッとしたコスチュームにコウモリをモチーフとした飾りをつけます。



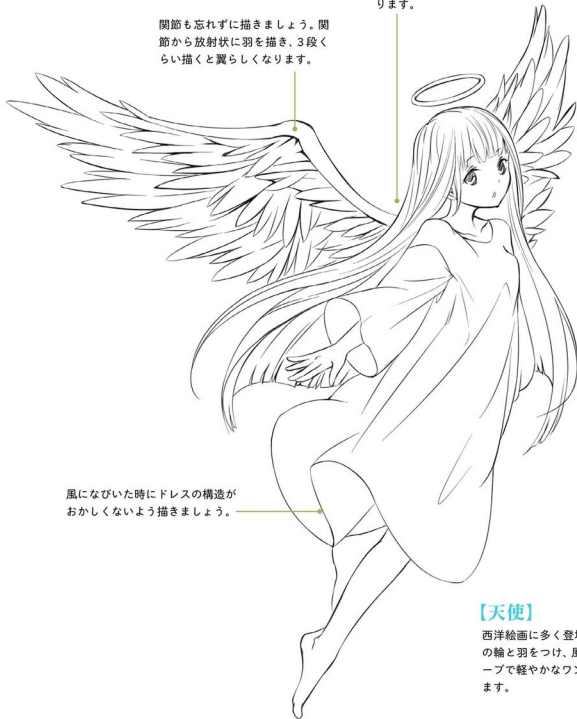
#### 【古い師】

中東の伝統衣装をモチーフにし、ドレープの多いワンピースと、頭から被るベールで神秘的な印象になります。

翼は、肩甲骨の間くらいから生えているイメージで描くと自然になります。

関節も忘れずに描きましょう。関節から放射状に羽を描き、3段くらい描くと翼らしくなります。

風になびいた時にドレスの構造がおかしくないう描きましょう。



### 【天使】

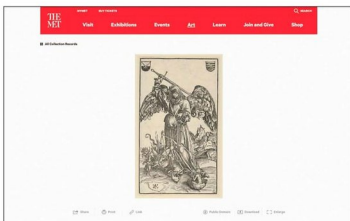
西洋絵画に多く登場する天使。天使の輪と羽をつけ、風になびくドレスで軽やかなワンピースを表現します。

### POINT 名画を参考にする

定番のキャラクターを描く時に、ベースとなる元ネタ、つまり過去に描かれた名画などを参考にするとアイデアの引き出しが増えます。普段から美術館や美術書を見るのももちろんですが、最近では、インターネットでの美術作品の閲覧もしくくなりました。

たとえば、アメリカのメトロポリタン美術館では、インターネットで作品を閲覧できるサービスを2017年に開始。実に37万点をも超える作品を見ることができます。

メトロポリタン美術館のHP 画面。

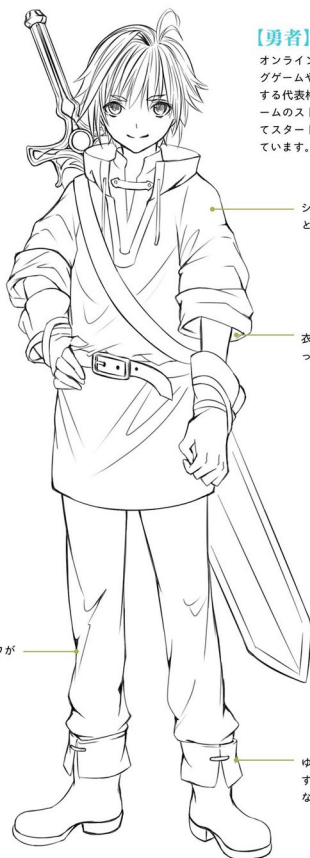


# 男性のファンタジー衣装

男性のファンタジー衣装を着るキャラクターで代表的なものをピックアップして紹介します。ゲームや小説になっているキャラクターが中心です。

## COSTUME

### 衣装



#### 【勇者】

オンラインゲーム、ロールプレイングゲームやカードゲームなどで登場する代表格のヒーロー。一般的にゲームのストーリーとして、村人としてスタートするため、質素な服を着ています。

シワのラインを長くすればゆったりとした印象をもたせられます。

衣類と体の間にスペースがあるとゆったり感を見せられます。

膝から下にシワが  
たまりやすい

ゆったりとしたズボンをブーツインするとたくましく見える着こなしになります。

## 【探偵】

茶系のセットアップのスーツにケーブつきトレンチコートや煙管を持たせます。旧来のイメージとして、小説を映画化した「シャーロックホームズ」シリーズのインバネスコートがあります。



ポケットに突っ込んだ手によりふくらみを表現したり、留めたボタンにシワが寄るなど、素材に伸縮性がないことをイメージして表現しましょう。

袖口に折り返しのあるデザインのスポンは、シワが寄りすぎると野暮ったく見えるので、くるぶしの下あたりの丈でシワを描くとよいでしょう。

侍に刀は必須アイテム。刀も時代や流派、地域によって形が変わるので、歴史上の人物を元にキャラ設定をする場合は時代設定から考えてみましょう。

## 【侍】

時代をしっかりと反映したイラストでなければ、イメージとして袴と刀を持たせる。通常は素足に草履を履かせます。





## 【僧侶】

僧侶のイメージで斜めにけした袈裟。国や時代、立場、宗派によって衣装が異なるため、僧侶に限らず時代を忠実に描く場合は、下調べが必要です。

あまった部分は挟み込んでしまうので、シワはまっすぐではなく、斜めに描きましょう。

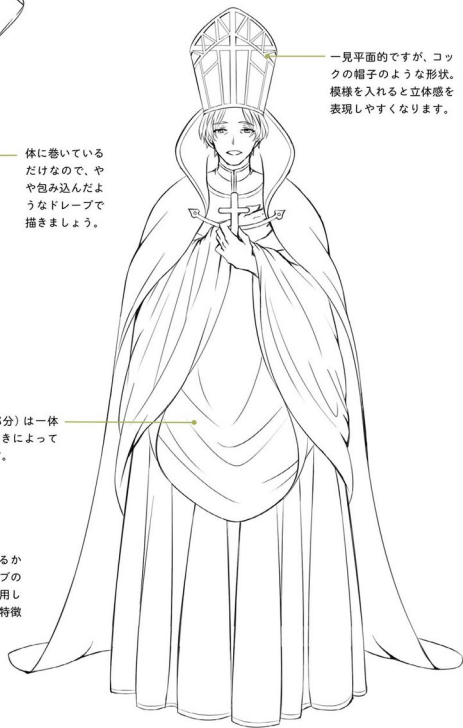
やわらかい素材でできているため、たるみをつけましょう。

体に巻いているだけなので、やや包み込んだようなドレープで描きましょう。

袖と身頃（胸部分）は一体なので、手の動きによって布がたるみます。

## 【司教・司祭など】

頭にミトラ（司教冠）と呼ばれるかぶりものをつけています。ロープのようなゆったりとしたものを着用し、ボリュームのあるシルエットが特徴です。



一見平面的ですが、コックの帽子のような形状。模様を入れると立体感を表現しやすくなります。



## 【悪魔】

人に限定せず、正体不明にすることで、悪役として際立てやすいです。水牛の牛と骨をかぶりボロボロのローブを着て、長い爪などをもたせます。



ボロボロの布はラフにペンを動かして素材感を表現してみましょう。ただやみくもに描くのではなく、衣裳の構造を考えながら描きましょう。

## POINT 小道具のネタを集める

オリジナルのイラストを描く場合、キャラクターにもたせることで小道具も自分でデザインする必要になります。

衣装はやわらかい素材なので、柔軟に表現ができますが、例えば右のイラストの書籍など、バースが取れていないと違和感があるようなものはしっかりした画力も必要となります。

ほかにも、小道具のネタ探しをする場合は、衣装と同様にあらゆる文化のテキスタイルデザインや、パターンデザインなどを日頃から意識して見る機会をもうけておくことでデザインの装飾を描く時などに自然と出てくるようになります。



細かい線を入れて木材風のディテールを表現します。



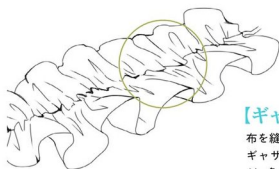
模様を入れることで、奥行き感なども表現しやすくなります。



布のシワを描くことで、水晶玉の重さを表現できます。

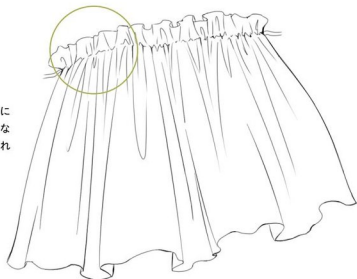
# 布の変化

衣装のデザインにとって、素材や色、シルエットなどの形のほか、布の加工やシワ、たるみなど布の変化も重要な要素となります。ここでは、代表的な布の変化について解説します。



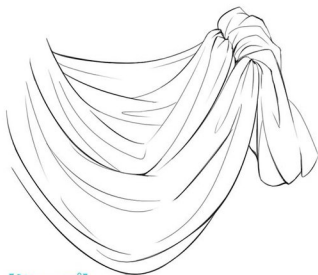
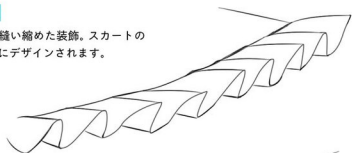
## 【ギャザー】

布を縫い縮めること。袖口や袖山にギャザーをいれて膨らませた袖など、多くはデザインとして利用されます。



## 【フリル】

細長い布を縫い縮めた装飾。スカートの裾や袖などにデザインされます。



## 【ドレープ】

布の自然なたるみを指します。あらゆる文化の民族衣装では、このたるみをあえて表現している衣装デザインが多いです。



## 【パフスリーブ】

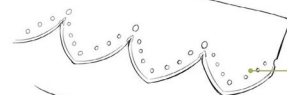
袖口や袖山にギャザーを入れてふくらませた袖。西洋文化の衣装で多く見られるデザインです。上にあるギャザーのシワと下からは繫がりません。

## FABRIC LACE

## レース

## 【レース】

多くは薄い布にすかし模様を施したものの。本来は編み物。いろいろなデザインと仕上がりがあります。レース状のリボンや布の端に施したり、布の端がそのままレースになっています。



等間隔で丸を描くだけでもレースとして成り立ちます。



デフォルメした植物などのモチーフをデザインするとレースらしくなります。



対となる山と谷の位置を揃えて整然と描くと精度が上がります。

## PARTS OF CLOTHES

## 飾り

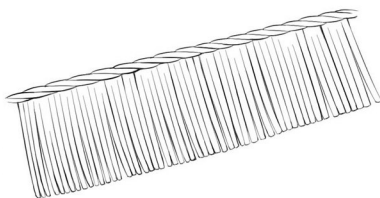
## 【タッセル】

房飾り。糸をホウキのように束ねたもの。最近では雑貨や、カーテンの留め飾り。衣装のパーツとして利用されやすい飾りです。



## 【フリンジ】

房飾り。マフラーやストールの端についている飾り。軍服でよく使われます。毛先はやや丸く描くとそれっぽく仕上がります。



# 定番服をファンタジーにデザインする

オリジナルの衣服にアレンジするには、定番服をたたき台としてアレンジしていくとよいでしょう。ここでは衣装のアレンジで、デザインに違和感を生み出さないためのコツを紹介します。

## フェミニンな衣装を変える

女性らしく清楚な印象の定番服をアレンジします。例えば、色味からヒントをもらい、女性冒険家にしてみることにします。



ギャザーは作りとして、布を寄せているため、ギャザー部分が切りっぱなしは基本的に成り立ちません。ヨークと呼ばれる折り返しや、フリルをしてあると違和感がありません。



## つじつまを合わせよう

実際の服としてもきちんと成立するようデザインすると違和感を覚えなくていい。



## 小道具を変える

ファンタジー要素をより強めたいときは、小道具をプラスするといいでしょう。



# 着こなしとデザイン

衣装をデザインする前に知っておきたい着こなし。その違いだけで雰囲気ガラッと変わります。着こなしの違いとファンタジーな衣装にするポイントを確認してみましょう。

## UNIFORM

### 制服



#### 真面目な印象

規定のシャツにブレザーのボタンを留めてしっかりと着こなすと、優等生、清楚、真面目な印象に。野暮ったいメガネをかけさせるとオタク系にも。



#### スポーティーで活発

インナーに薄手のスウェット地のパーカーを着こなすとラフでカジュアルなイメージになります。



### ギャル風の着こなし

シャツの前ボタンを開けてネックレスを見せたり、カーディガンもワンサイズ上のものを選び、あえてルーズにしています。



### ファンタジーデザイン

トップのブレザーやベストに軍隊風に金の縁をプラス。現実の学校ではない要素として袖にフリルをつけるだけでファンタジー感が出ます。



セーラーカラーの後ろのひだを長くしてマント風にする。つけ根にタックを入れることで、マントっぽく広がるようにデザインしています。

スカートや靴下、ローファーは現実の制服のデザインのままだとすることで、制服であることをキープ。

### 真面目な印象

ボタンはすべて留めて、メガネをかけさせます。ネクタイもしっかりと襟元で締めて、堅い印象に。



### ルーズな着こなし

第2ボタンくらいまでは留めず、ネクタイもゆるくしておきましょう。シャツもタックインはしつつあえて少しだけつかせています。



## ラフな着こなし

シャツのインナーにカラーTシャツを着て、カジュアル感を出します。シャツは出して、だらしなくしています。ネックレスをつけるなどアクセサリーをつけます。



## ファンタジーデザイン

生地は緑とボタンを金にした軍隊風のコートを着せてみました。マントにはフリンジをつけています。



# 衣装に合わせた髪型

イラストでは小道具から髪型まで、トータルコーディネートをする必要があります。髪型もアイデアの出し方は衣装と同じです。描く衣装や世界観と合った髪型をデザインしてみましょう。

## HAIR ARRANGE

### 女性 の 髪型



毛先を外はねにし、動きをつけてパンクなイメージに。

#### アレンジツインテール

金髪で軽やかな印象の髪質をざっくりと結び、同じトーンの色味のリボンで主張しすぎずポイントをつけます。



#### 内巻きツインテール

外はねとは逆に内巻きにすることで、大人しく清楚なイメージに。真面目なキャラクターに合う髪型。



#### ストレートセミロング

毛先を揃えず、毛先にかくにつれ毛量を減らしたシャギーカット。ふわっと軽いイメージになります。



#### 編み込みアレンジ

ギリシャ神話や彫刻などのイメージで、ゆるやかなウェーブと編み込み。パールなどをつけるとドレスに合います。



#### おさげ風縦ロール

縦ロールが低い位置にあると幼く見える。ロールの直径が大きいと華やかな印象に。



#### ボブ&パーマ

服と同じようにヘアスタイルにもシルエットがあり、パーマをかけることで下に広がるAラインに。

# 和風オリジナル



## アレンジウルフカット

前髪だけでなく、サイドの髪をトップに向かうごとに短くなるレイヤーカットにすることでモダンな雰囲気になります。

前下がり髪に、結びをつけて和風に仕上げます。



毛先を直線的にカットさせることで和風の印象に。

## 和風バングス

前髪とサイドの思い切ったカット、シンメトリーな様子が新しい印象になる。黒髪でも、髪の毛の束感で重くならないような工夫をします。



## お団子

前髪をやや垂らすことで、スタイリッシュな雰囲気に。分け目をずらすなど、アンシンメトリーも重要なポイント。



## ハーフアップ

トップをリボン結びにしたイラストならではのヘアスタイル。



## 花魁風

和風のものに、リボンを追加するなどモダンに仕上げます。髪色も固定観念に捉われず、イラスト全体の世界観を表現できる色を選びます。

センターで分けて、おしとやかなイメージに。



## セミロング

黒髪や自然な栗色を描く時は、反射に着物の色などを差し込むと重くならず、透明感が出ます。

# 男性の髪型



## ショートボブ

目の色に合わせて反射の色を描き透明感を出す。髪の毛の分け目をグラデーションで描き込み締めつけます。



## ハーフアップ

ざっくりと結った髪を演出するため、結んだ先の毛束を多めに描くことでラフな印象に。



## レイヤードショートボブ

頭のトップから生えている部分が長く、襟足が短い。スタイリッシュな印象に。目にかかる長さの前髪でアンニュイな雰囲気演出します。



## バブルマッシュ

丸顔にウェーブのくせ毛は、あどけない印象を伝えられます。ウェーブのくせ毛はバラつかせることで軽やかにになります。



## 刈り上げ前下がリショート

分け目をずらしたアシンメトリーなカット。目がかくれるほどの前髪でありつつ襟足は刈り上げに近くなるなどのメリハリをつけることでスタイリッシュな印象に。



## 無造作ヘア

男性でもさくっとトップで結うことで日常的なラフさを表現できます。サイドの髪の手入れも愛嬌のひとつ。





### ロングヘア

ロングヘアにヘアカラーを暖色系にすることで、フェミニンな印象に。男性のイラストに施すことで、中性的な印象になります。



### ロングヘア

赤い目と銀髪の組み合わせは、どこかおとぎ話に登場する架空動物のよう。子どもに合わせると、よりファンタジーな印象を強く見せられます。



### スパイクーショートボブ

ハリネズミのようにツンツンと尖った毛束や毛先は、少年誌に出てくるキャラクターのよう。男性の硬い髪質を表現しやすくなります。



### オールバック

スタイリング剤でビシッとキめることで、クールな印象に。



### ハーフアップ

ロングヘアだが、バラつかせず毛先を描いてカットさせることで凛とした印象になります。



### ひつつめ

結った先の毛束感をデフォルメさせて活発な印象にさせます。

## 小道具のデザイン

ここでは、アクセサリなどのアイテムをデザインした一例を解説します。掛け合わせで考えたり、素材をコンセプトやキャラクターに合わせることで仕上げやすくなります。



### 【ガーデニング×帽子】

ガーデニング用品の吊り下げ型ハンギングと帽子を組み合わせたアイデアのデザイン。

### 【レース×ネックレス】

レースの形をヒントにネックレスにしたもの。





### 【蝶々×リボン】

ナチュラル系のモチーフの蝶々を、硬質な素材と輝きのある石を使い、高級感を表現したデザイン。

### 【羽×ヘアピン】

通常なら中世などの印象になりがちな羽のモチーフも、素材を変えたりつけ加えるパーツのデザインによってSF的に仕上げることも可能です。



### 【基盤×バングル】

電気回路が走るようなイメージで基盤のような柄を取り入れ近未来などのSF表現に。腕にはめるアイテムとしてデザイン。

### 【ネジ類×リング】

ネジなどの工業用品を集めて指輪にし、スチームパンクのテイストに。



### 【中華×ブローチ】

八角形とタッセルを使い、中華系のデザインでブローチに仕立てたアクセサリー。陰陽のマークを入れることでより中華風に。



### 【セレブ×制服のリボン】

セレブが通う学校という想定でイメージした制服のリボン。ストライプとエンブレムを合わせることで制服の印象をもたせています。

## 配色を考える

衣装はデザインだけではなく、配色を考えることもキャラクターの印象を左右する重要な要素です。デザインは気に入っているが、何か腑に落ちない時は配色を変えてみましょう。

### 色の印象は描く人の感性によって異なる

一般的に色は、寒色系はクールで落ち着いた印象を与え、暖色系は情熱、温かみなどの印象があります。衣装の場合は着させるキャラクターの性格や顔つき、体格などに印象を与えるさまざまな要素を持ち合わせているので、配色のキャラのイメージカラーに正解はなく、人によって色の組み合わせをする感性も異なるためさまざま

です。納得がいくまで色合わせを繰り返し、自分の思い描く配色でキャライメージを作り上げていくことが大切です。

また、配色は衣装だけではなく上のイラストのように髪色でも印象が大きく変わります。配色を考える時は、衣装デザインと合わせてトータルコーディネートとしてとらえるとよいでしょう。



#### 【青・水色】

優等生で清楚なイメージの配色。優等生から髪色は黒。清楚→清らか→ブルー系などの清涼感のある色をイメージ。



#### 【赤】

お嬢様風な生徒のイメージ配色。お嬢様→ブロード→英国スクールをイメージ。



#### 【白】

ミステリアスな生徒のイメージ配色。ミステリアス→オカルト研究部→呪術→呪術師→黒をイメージ。



# デザインを考える流れを知ろう

ここでは、複数体のキャラクターで衣装デザインを構築するプロセスを追って解説します。衣装デザインの方法のひとつとして参考にしてみてください。

## キャラクターから衣装を考える

衣装デザインは妄想力が重要です。衣装からデザインする人もいるかもしれませんが、キャラクター設定から出発するほうがイメージしやすいでしょう。この章では、キャラクター設定から衣装デザインまでの流れを解説します。考えるべき

大まかなステップは「舞台背景」「人物像」「衣装デザイン」の3つです。順番は前後しても構わないです。ここでは、同じ職業ですが、年齢性別がすべてバラバラのキャラクターで解説します。

### STEP1

## 背景の設定

### キャラクターの背景を考える

▶ P.85

描きたいイラストがストーリーとして考える場合は、どんな国か、時代か、など細かい部分まで妄想して決めましょう。街の規模、階級、キャラクターの生活背景が決まれば、自然と衣装もどのような素材、デザインを着ているかが定まります。

### STEP2

## 人物像を考える

### 年齢や性格を考える

▶ P.64 ~

描きたいキャラクターの性格や体格、仕草や表情の豊かさなど具体的にイメージしてみましょう。多数描く場合は、自分の中で主役とする人物を決めて、性格など要素が相反するキャラクターを登場させるという手もあります。

### STEP3

## 衣装をデザインする

### キャラに合う衣装を考える

▶ P.70 ~

衣装デザインは背景、人物の気質、体格などの見栄え、キャラクターが具体的にが決まれば、あとは似合う衣装を考えていきましょう。衣装デザインでは、素材のイメージ、配色、シルエット、パーツの装飾などを詰めています。



## 登場人物

討伐部隊のキャラクターを描きます。隊の制服ということで、軍服を使ってベースとなる衣装をデザインします。キーアイテムとして「時計の針」を設定し、それをモチーフに装飾する軸を設けてデザインします。

### キャラ1 若い女性

クールビューティーな女の子。勝気で身体能力に長けている。活発で明るく男勝り。人と同じが嫌いで我が道を行くタイプ。

### キャラ2 中年女性

上品で冷静、全員に平等なタイプ。丁寧な仕事で所作が美しい。私生活がまったく見えないタイプ。

### キャラ4 少女

活発で明るく、表情が豊かな女の子。かわいいものが好き。甘いものに目がない。

### キャラ3 中年男性

ベテランのため、慌てたり焦ることは滅多にない。痩せ型で飄々としている。ボーカフェイス。

### キャラ5 少年

まだ子どもだけれど、クールで達観しているところがある。華奢で色白。

### キャラ6 青年

バイクや乗り物が好きで、ややこしいことが苦手で、物事に対して熱いタイプ。痩せているが筋肉質。



# 衣装のデザインラフを描く

軍服をベースに考えラフを起こしていきます。各キャラクターの性格や好みなど、想像できる範囲で絵に起こすことで、どんな衣装デザインが合うかを詰めていくことができます。



NO.1

少年

衣装と合うヘアスタイルで。基本的に少年は髪飾りをつけずに表現することが多い。髪の毛がやわらかい印象にすると、子どもっぽさが表現できます。



バックスタイル



性別	男
体格	小柄
年齢	15歳
合わせる要素	パーカー
性格	クールだが、実は幼く勘ねやすい



## NO.2 少女



全体的な洋服のデザインの方向性が見えたら、細部のデザインをラフで描いて検証するとより仕上りのイメージが付きやすくなります。



衣装はトータルコーディネートで印象が変わるため、靴や帽子、ヘアスタイルなどイメージできるものもうラフを描いておくとよいでしょう。



フートの下



くつのはか木

### ▶キャラクター設定

性別	女
体格	小柄
年齢	12歳
合わせる要素	ロリータ
性格	お嬢様気質で元気で明るい

デザイン▶P.72



# NO.3 | 青年

アクティブで自信があり、強さを印象づけるような髪質と直線的なヘアスタイルに。

女性に比べ、洋服のシルエットとしてレパートリーが少ないため、パーツごとのデザインをして印象づけます。



ボタン

クロップ

うの



ローロールアップベルト



ベルト 板木



鉄拳付グローブ  
通常は黒いグローブ  
戦闘時に青い



シルバのイヤーフ  
片耳のみ(右)



ポケット

ジャケットの  
シャツ1枚



## ▶キャラクター設定

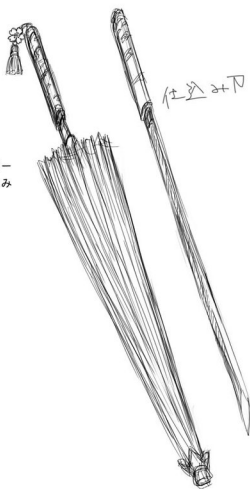
性別	男
体格	小柄
年齢	23歳
合わせる要素	ライダーズ
性格	バイク好き。兄貴気質で少々暑苦しいところも。



NO.4

若い女性

着物をモチーフとして、パーカー仕様になっています。厚みがある生地に。



仕込み

普段はかごと  
いて持ち歩く

ちゃんと着ると  
こんな感じ

正面はセクシーな雰囲気を出す  
ためへそ出しスタイル。



桜のヘアピン



## ▶キャラクター設定

性別	女
体格	セクシー
年齢	18歳
合わせる要素	和服
性格	一見クールビューティーだが男勝りで血の氣が多い。

デザイン▶P.76





NO.5

## 中年男性

仕上げのイラストには見えなくても、細部のデザインをすることで後ろ姿もデザインしやすくなります。

オールバックで年齢を感じる印象に。

ふもとと袖口



ケツのデザイン



ヘビースモーカーへ必須アイテム!!



ボタン: 6コ  
ライン: 3本



足元



フリンジ: シンプルなエンボスフリンジ



コートのF  
ズボンにサスペンダー  
チヨッキ



## ▶キャラクター設定

性別	男
体格	痩せ型長身
年齢	40代後半
合わせる要素	コート
性格	無気力そうだが仕事はぎっちりこなす。面倒見がよいみんなの司令官。

デザイン▶P.78

衣装の一部である小道具をデザイン。特に直接肌につけるアクセサリ、帽子、手袋などはキャラクターの性格を表現しやすいアイテムです。



NO.6

| 中年女性



バックスタイル

ピアス  
むらさきの石がはいりリボン  
ヤシメうしろに  
くさようかきほ

ハット



パレット

心形モチーフ  
ブラックストーン

ヘアスタイル



ネクタイピン



くつ 5cm ヒール



コートのシタ  
チャックのデザイン  
プラス  
両サイドにスリット入  
をローにデザイン  
する

## ▶キャラクター設定

性別	女
体格	小柄
年齢	40代後半
合わせる要素	特になし
性格	優しく、バリジェンヌで紅茶が好き。

デザイン▶P.80



# 衣装をデザインする

軍服をベースに衣装をデザインします。この衣装をベースに各キャラクターごとのイメージアイテムを組み合わせて、個性を出していきます。



NO.1

少年



オーバーサイズ感を出したいので、ゆるめのパンツの裾をロールアップして半端な丈に。

## アイテムを考える

ジャケットは、ベースの軍服の襟をフードに変えたところから描き起こします。ズボンは少年らしさを表現できる短さに。ショートブーツは決定。



## シルエットを決める

バランスが考え、アウターをコートにし、膝あたりまで丈を伸ばし、全体のシルエットを決定します。

肩から斜めがけしたベルトと襟がぶつかってしまい、着こなして気になります。かっちりした感じがあまり隊員のイメージから離れてしまいます。



### デザインを推敲する

いまいち、制服っぽくないので襟を足してみます。Vネックなので内側はシャツとネクタイに変更してみました。

衣類の線のデザインは、軍隊をイメージしたもので描き加えます。



### イメージを大切にする

キャラクターのイメージとしてフードと襟は残したいのでインナーはロンTにして、悩んだ結果、アシンメトリーな襟つきフードデザインに。装飾を足して完成しました。



## NO.2 少女



### キャラ設定のテーマから

デザインの出発点は、ロリータ。ロリータ的な服に近いデザインの衣装にしたいので黒いベビードレスに。

スカートの丈が膝下で元気なイメージに。丈が長いと大人しい雰囲気。ここではちょうど中間の膝丈にしています。

襟をスタンドカラーに交換。切り返しされた部分にフリルをデザイン。



### 色味を変更する

ヨークの形を丸からスクエアに。曲線より直線のほうがかっちりしたイメージに。色のバランスを考え切り替えのヨーク以外を白に変更。



### インナーのデザイン

中世の軍隊のイメージを表現します。コートを決める前にイメージをつかむため、先に銀の装飾を足します。

ロリータということでイメージカラーをピンクに設定し、差し色として入れ込みます。



### アウターをデザインする

ふわっとしたシルエットを生かすためケープ風のコートに。色の調整は、白と黒のコントラストだとはっきりしすぎるので、グレーのストライプ柄にします。



## NO.3 | 青年

### キャラ設定とアイテム

外せないアイテムが決まっている時は最初に描いておくところからイメージを広げたりすることができたり、プレたりにくいです。ここではライダーという設定なので、革手袋を当初から描いています。



### 外せないアイテムを描く

元のデザイン軍服からデザインを開始します。長身に合わせ丈を長くしてみます。ライダーなので手袋を追加。



### シルエットを模索する

まずは顔回りを変えてみます。高めのスタンドカラーに変更してデザイン。

装飾やパーツ、デザイン全体が  
足しすぎて野暮ったいので引く  
ということも重要。



髪の毛や目の色は、キャラクターの  
性分を表すのに最適な要素  
です。



### デザインを推敲する

襟が大きすぎてしまったので、小さくデザイン変更。ウエストのベルトは残しておきたい要素なので、コートを上と下でセパレートし下は腰巻としてデザイン。直線的だとスカートに見えるので裾は前と後ろの丈を違うデザインに変更します。

### 装飾と色味を確定する

最後に共通の銀の装飾で飾りつけ。襟元を着崩して袖まくりとのバランスを取ります。キャラが暑苦しいノリ、という設定からキャラクターのカラーを髪色と合わせて赤を選択。



NO.6

## 若い女性

年齢的に一番デザインバリエーションの幅が広いので和風衣装を選択してみました。



## 組み合わせる要素を表現

まずは軍服の袖を和袖に変更。丈は、袖で重く見えるので丈を引いておきます。タイトだと大人しすぎるのでプリーツスカートに変更。足元は振袖と合うものを選びます。



## 配色を考える

色のバランスを取りたいのでジャケットに。プリーツだとイメージ的にかわいすぎるのでショートパンツに変更。



男勝りから男性的なイメージカラーの青を選択しています。



### デザインを推敲する

バランスが中途半端なのでもう少し要素を引きます。へそ出しとのバランスを取って袖を肩出しにしてセクシーに。足元がすっきりしすぎて物足りないので、ブーツ丈を足します。レースアップブーツに変えてみたのですが面白味に欠けるので、間を取った下駄とブーツを組み合わせたデザインに。



### 動きを意識したデザインに

上に黒いジャケットがないと他の隊員衣装の中で浮いて見える。和風要素も少ないので、花魁からイメージした着物風コートを着せることにしました。背面にだらりと帯風の飾りがついたコートをデザイン。



NO.5

## 中年男性



### 見通しをたてる

今回は司令官という役所の人物という設定にしているので軍服感を崩さないように多少アレンジするだけにします。



### デザインを詰める

基本スタイル描きます。ここでは、ほぼデザインは完成しているので新たに要素を足すというよりはもとの軍服のデザインをさらに詰めていく形になります。



### デザインを推敲する

上下のバランスを考えてジャケット丈も長くします。裏地の色が見えるように前の短く残したデザインに。



### デザインを詰める

シルバーの装飾と階級を表す装飾を足して完成。キャラのイメージカラーは無気力から空虚感漂うイメージから渋いブルーグリーンを選択。



NO.4

## 中年女性



### キャラのイメージを固める

現役の部隊員として設定し、当初に考えた軍服風衣装をそのままデザインしていきます。

### サブリーナ・パンツ

現在では定番化されたサブリーナ・パンツは、オードリー・ヘプバーン主演の映画『麗しのサブリーナ』で一躍流行ったデザインの足首が出る丈のパンツのこと。今では女性のパンツスタイルとして、春夏の定番アイテムとなっています。



### 背景から衣装をイメージ

設定した出身地がバリ、ということからスタイリッシュなイメージにするため足首がみえる丈のサブリーナパンツに変更。顔回りが物足りないので眼鏡を装着させてみました。



### デザインを推敲する

パリジェンヌの品がある雰囲気が出ないので、ウエストのベルトを外しシルエットを変更してみます。足元はシンプルすぎるのでローファーヒールに交換。



### 小道具をプラスする

丈が短いとイメージした年齢と合わないでチュニック丈に。パリジェンヌから連想したつばの広い帽子のキャブリーヌハットをプラス。袖口にフリルを足すことで女性らしい柔らかい印象をもたせています。

### 【イメージ背景】

イメーが背景：海の上の歌愛園。は建物 どうで建てるかは迷。  
今度作りたいのはその場所の建築家、住居、人権教育の中心館に学芸施設。  
観るべきものはその場所をどう表現するか、それはその建築家、その場所、その文化に依る。

### 【ジャンルを考えてみる】

東洋ファンタジー



現代ファンタジー

## 西洋ファンタジー



バトルファンタジー





# 東洋ファンタジー衣装

日本、中国などの東洋を舞台とした文化の衣装をファンタジーにデザインするアイデアの掛け合わせ見本です。東洋の衣装の多くは現代の衣服と構造が異なるため、資料があると便利です。

## 【大正ロマン×軍服】

着物は基本的に直線縫いのみでできています。そのため直線の袖の着物に対して曲線の洋服袖はつきません。アレンジがしにくいのでシルエットが似ている漢服を参考にデザイン。

ベルト通しをデザインすることで、袖口の飾りのベルトが成立します

漢服には身頃（袖や襟をのぞく全体部分）の脇が曲線に入ぐれているものがあります。着物の脇は直角です。

桜のように全体的にふわっとした可愛いイメージにまとめたかったのでピンク系でまとめることに。袴の赤もオレンジ寄りだと浮いてしまうのでトップのピンクに合わせた赤紫寄りに。全体的にしまりがないので対照色に近い差し色で鮮やかな青緑を。対照色はバランスよく配色がまとまります。

やや俯瞰のアングルで描く時は少ししか見えなくても中に着用しているものもしっかり描きましょう。省くか省かないかで洋服全体のイメージが変わります。



正面



背面

## 【書生×軍服】

書生スタイルを描いてから、もっとクラシカルな雰囲気にならないかと模索しアイテムを組み合わせることでこのデザインに。

振袖をふわっとしている様子を表現するため、ポーズは走っていて急に止まり慌てているような、コミカルな動きで描いています。



ブリーツは折り線のみ表現しましょう。

差し色に日本の伝統色の紫をプラス。ソールの裏にも施して違和感なくアピール。



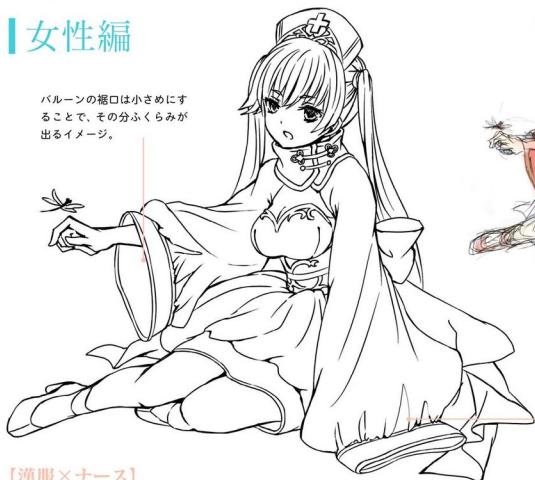
正面



背面

# 女性編

バルーンの裾口は小さめにすることで、その分ふくらみが出るイメージ。



ラフ

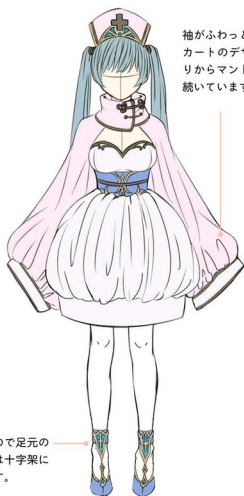


ナースから赤十字を連想し、赤系カラーの衣装を想定。赤と設定した袖の面積が多いため、明るいトーンに変更してデザイン。

ギャザーの根元は強めの筆圧で描くようなイメージで。

## 【漢服×ナース】

漢服とナース服を掛け合わせてデザイン。キーアイテムは十字架に設定。漢服の帯はハイウエストにすることでキュートな印象に。



袖がふわっとしたバルーンカートのデザイン。袖は首回りからマントのようになって続いています。

ナースなので足元のモチーフは十字架にしています。

正面



帯は後ろで大きなリボンに。帯と靴は同じ色で統一感をもたせています。

背面

着物は体にぴったり密着するので座った時に、体の動きに合わせて斜めにシワが寄ります。

## 【和服×サンタクロース】

サンタクロースの衣装をイメージ。帯の後ろはバックルつきボンに。着物とサンタクロースの衣装の類似点を探して連想しています。

アウトラインを小さな波で描くことで毛足の短いファーとして表現できます。

ラフ



ラフではサンタクロースの赤色衣装にしましたが、ストレートすぎるのでボツに。ホワイトクリスマスイメージしたデザイン。

着物の差し色にはグリーンを入れるなどささやかに。金具や帯、靴の色を合わせています。



正面

帯はベルトのバックルを使用するデザイン。



背面



ラフの段階で色を入れて考  
えることで不足している小  
物やパーツに気づきやすく  
なります。

ラフ



背中をつながっている布  
は踊りで翻った様子を出  
すため放射線を描くよう  
にします。

### 【サリー×三蔵法師】

三蔵法師の帽子の特徴をキー  
アイテムにし、中東のサリーと掛  
け合わせてデザイン。

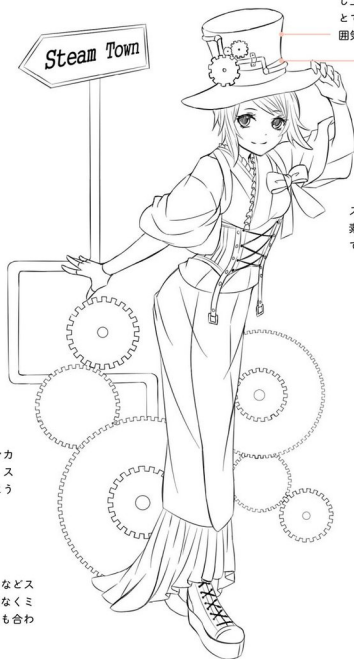
透け感のある生地にし、ふんわりと  
したやわらかいイメージを出した  
ので軽い色味のサーモンピンクを選  
んでいます。

ラフ



モノトーンにしてクラシカ  
ルなイメージを強調し、ス  
チームパンク風になるよう  
な背景を描きます。

Steam Town



シルクハットのサイドは少  
し上にカーブ気味で描くこ  
とで遠近感やコミカルな雰  
囲気を表現します。

スチームパンクの要  
素は、帽子と革製品  
で表現しています。

### 【着物×スチームパンク】

着物に使う帯をコルセットにしてデザインするなどス  
チームパンクの要素を使った衣裳です。違和感なくミ  
ックスされるよう小物の素材は革に設定し、靴も合わ  
せて革のブーツを履かせます。



ズボンのシワの中に足の形をとこところに入れることで、透け感のあるやわらかい生地と表現できます。



コックは白1色が定番ですが、清潔でさわやかなイメージを出すため、ブルーを使ってデザイン。青が増えすぎるので、袖周りに白をプラスします。

### 【中華×パティシエ】

袴をデザインのキーアイテムとしてスタートし、形つながらりでコックからパティシエを連想。キャスケットを被せてポップな衣装にデザインしています。

### 【アラジン×赤ずきん】

アラジンの世界観で衣装を考え、フードに類似するキーアイテムを赤ずきんにした衣装です。赤ずきんのかわいらしさを残したいのでフリルを追加しキュートな印象に。



本来の赤ずきんの赤色をベースにソフトなイメージで。透け感がある素材をどこに使うかこの段階でイメージします。

エプロンの首回りはギャザーを使って華やかに。

袖の模様は、雷文のように直線で模様を表現するためブリーツにしています。

膝の後ろの関節にシワを入れて膝は少し曲がっているポーズとして描きます。





# 男性編



振袖がわかるよう、内側から折り返して挟んであるように膨らみを持たせて描きます。

袍と紐の部分は、直接縫いつけたデザインにしたいので、バッグのステッチを描きます。

## 【平安装束×郵便屋さん】

烏帽子からキャスケットを連想。そこから、郵便屋さんにキャラ設定します。平安時代の着物と郵便を掛け合わせています。

ラフ



公務員の服装は紺系カラーが定番ですが、硬すぎるので少し明るい青にしています。ただ全体的に青すぎるので、革小物を持たせてバランスを取ります。



正面

縁にボーダーのパターンを入れることでポップな印象に。



背面





正面

手袋を七分丈にして重くない印象に。髪色も合わせてモノトーンに。



ラフ

執事のフォーマル感を出すために服装の色はモノトーンに、装飾品もシルバーを採用することで落ち着いた雰囲気表現しています。

### 【燕尾服×アラジン】

ベストからの発想で、執事キャラに設定。ベストをキーアイテムにして連想し、衣装にアラジンの要素盛り込んだデザインにしています。

帽子を少し後ろにかぶっているのがわかるように、前髪の盛り上がりを描きます。



背面

燕尾服の特徴をベストに活用して長く、スリットを入れてデザインします。

左右の足に引ばられてサルエルのパンツの股の間に、引っ張りシワが出ます。



## 【書生×軍服】

書生と大正ロマンのイメージからスタンドカラーの詰襟に。軍服の要素をとところどころデザインに取り入れています。

ラフ



茶色と黒の配色により、渋く落ち着いた雰囲気を出しています。金具や縁を金色で装飾することにし、ディテールを考えます。

帽子は、上から見るトップの面が見えるように円柱をイメージすると面をとらえやすくなります。

ラフでは髪の長い青年にしていますが、トップスもボトムスも長く、メリハリをつけるために清書でショートヘアに変更。



## 【山伏衣装×音楽】

天狗の衣装とヘッドホン。ボンボンとヘッドホンの耳あて部分が類似している形から組み合わせています。

ゲタのボリュームに合わせてヘアスタイルもふわっと大きくしバランスを取ります。

巻きはじめの布は、しゃがむと体から離れます。

下駄の角は面をつけると自然な感じに仕上がります。

ラフ

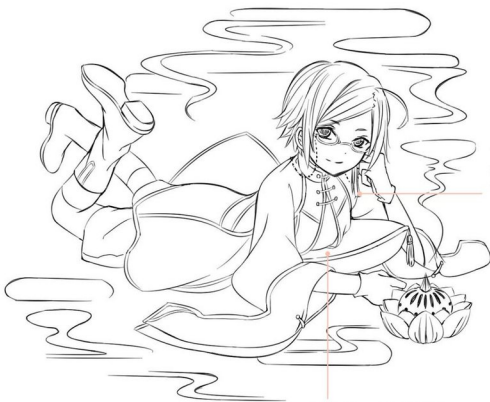


白黒をベースにピンクを配色することで、天狗衣装ながらフェミニンな印象をもたせています。

## 【中華×モード】

袖口にチーパオ（チャイナドレス）のイメージを残してデザイン。金の装飾は蓮の花をイメージしています。

チャイナカラーからブザムシャツを取り入れ、モードっぽく仕上げます。



胸元にちょっとしたゆみを入れると前開きを表現できます。



黒と青の配色により着ているのが男性ということイメージしています。

## 【お遍路さん×神社】

神社を巡礼するときのお遍路さんのスタイルをオリジナルにデザイン。組み合わせは神社にし、装飾には神社の鈴紐や狐のお面など。靴底を下駄のサンダルにするなど、神社のモチーフを合わせます。



着物を羽織ることが成立するよう、肌と布のたるみの距離を考えて描きましょう。

狐、坪鈴や六角箱など神社にあるモチーフで装飾して世界観を表現します。

お尻のラインに沿って、シワを描き入れましょう。



和のイメージの暗めの赤や黒で神道のテイストをイメージした配色。

# 西洋ファンタジー衣装

西洋も東洋と同様に幅広い文化と歴史があり、掛け合わせにより衣装デザインの幅は広がります。掛け合わせるキーワードを自由に選択してオリジナルを考えてみましょう。

## 【ベビードレス×金太郎】

ベビードレスのシルエットから金太郎を連想。活発で元気のいい印象にするためズボンははかせてアクティブな印象にします。赤と白のボーダーでよりポップなイメージに。



ベビードレスとしての衣装とわかるよう、女の子のポーズの動きを大きくしてドレープの波を表現しています。

胸元をギャザーにし、大きくドレープしたようなスカート。袖カバーはやや濃いめの赤に設定。



正面



背面

## 【ウエスタン×パンク】

ウエスタンをベースにパンク要素を加えています。黒を基調にシックにしています。



裾がVカットのベスト。通常のまっすぐにボタンが閉まるタイプではV字に開きません。

シャツのボタンは襟元まで留めず、裾は出してだらしくなく。

襟先を長くし、シャツの襟を立てています。スタンドカラーにならないよう、注意しましょう。



正面



背面

ベストの裏側は編み込みでウエスタンのイメージを表現。

# 女性編

ラフ

黒をベースに赤系カラーの装飾をつけることで、落ち着いた雰囲気ながらおしゃれな装いを表現します。



正面

## 【クルミ割り人形×水着】

クルミ割り人形をベースのデザインし、露出度が高い水着にすることでセクシーに仕上げます。



背が高い帽子は後ろにかぶると落ちてしまうので、水平にかぶらせます。

細かい線はあまり入れずに、長い線で緩やかに描きましょう。

マントとトップスの色合いを寒色、暖色と合わせることで、活発な印象にしています。



背面



## 【鳥かご×パニーガール】

鳥かごからイメージし、構造の類似点でクリノリンと結びつけました。通常は下着ですが、あえてこれを見せるデザインのドレスに仕立てました。

ラフ



さわやかなミントグリーンで落ち着きのある上品なイメージに。

## クリノリン

18世紀に登場した、骨組みのある下着のこと。この上にスカートを覆って華やかに見せています。過去の衣装もデザインの見出しにあると発想が広がります。

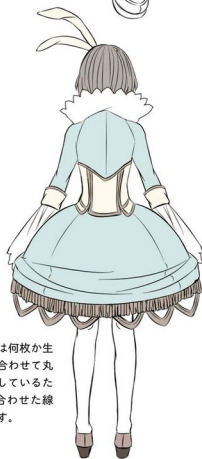


セクシーな衣装にしたため、体に密着している様子をシワで表現します。

生地の手はレースやフリンジを使って華やかに。



正面



背面

スカートは何枚か生地を組み合わせる丸い構造にしているため、縫い合わせた線が入ります。





### 【チュチュ×青い蝶】

バレエの衣装のチュチュをキーアイテムに、バレエの軽やかさと共通する蝶を取り入れたデザインに。カラーは白ではなく青を選択。

ラフ



青い蝶のイメージ。青だけでなく、濃紺を配色することで、全体の色味にまとまりをつけています。

スカートは、中にワイヤーを通してあるので座っても立っても垂直です。

### 【ドレス×軍服】

軍服をドレス風にデザイン。軍服から十字軍を連想して十字架をモチーフに装飾しています。

ラフ



生地によってシワを一切入れないなど、質感の違いを描き分けましょう。

白と紺と金色。教会のような洗練されたイメージの配色にしています。



後ろに続く布を描き、床に引きずるほど長いことがわかります。

## 【ドレス×書生】

スタンダードなイメージの西洋ドレスに和の要素をプラス。着物の中にシャツを着る書生の着方をヒントにしたデザイン。着物の袖をたすき掛けでアレンジしてポイントに。

ラフ



青とグレーで知的な印象にし、プリーツが重苦しくないグレーに設定します。

袖の絞り口に細かいシワが寄ります。



大きく振り返ったポーズで、スカートがプリーツでできていることを表現しています。

## 【ロココ×マニッシュ】

ロココドレスにマニッシュ要素を足します。パンツはダイヤ柄で幾何学模様にするので、クールでありつつ、ポップでかわいい印象に。

ラフ



モノトーンでマニッシュに。差し色のピンクで女性らしいイメージ。

パンツにシワを描き入れないことで、タイツであることを表現しています。



## 男性編

### 【袈裟×遊牧民】

僧侶と司教をミックスした袈裟をデザインし、ドレープを多くすることで古代ギリシャ風の衣装に。そこに東洋的な模様を描き加え、遊牧民風に仕上げています。



細かいシワを入れ落ち感のある布として表現しています。



正面



背面

ラフ



見えない部分を考え、足にまわりつく布を描きます。

白と紺で洗練されたイメージの配色にし、爽やかなポーズでまとめます。

## 【ファー×神父】

ファーの帽子をキーアイテムに。帽子のシルエットが似ているキリスト教の司教の帽子と合わせてミックス。



正面

デザインをシンメトリにすることで硬い真面目な印象になります。

ファーつきの皮コートは厚みかなりあるのでシワがありません。



下からのアングルなので曲線が上を向くように。

ラフ



全体的に黒でまとめたかっこよく。ファーと生地は明度差をつけてメリハリをつけます。



背面

## 【軍服(空軍)×整備士】

整備士という設定で作業着のデザインから、空軍パイロットの兵士を掛け合わせます。空軍パイロットをイメージするメガネや衣装のデザインをアレンジして加えました。



トップスの胸下にあるリブは、2本ずつ同じ感覚で線を入れて表現。リブにもいろいろな編み方があるので、イメージに合わせて描きましょう。

大き目の服を着て激しい動きをするとゆとりがある分かなりシワができます。生地の高さや柔らかさによってシワを調整しましょう。



アメリカのアーミー感を出すためカーキ。黒のシャツでしめてかっこよく。

ラフ



クラシカルなモノトーンに。色数が少ないので落ち着いたモスグリーンでまとめ、差し色として本を背にします。

シャツは関節部分までまわるとかなりの曲がりジワが入ります。

## 【伯爵×科学者】

標元のデザインで伯爵風(貴族風)にし、知的な印象をつけるために本をもたせます。袖をめくり、作業着のような前掛けで、実験をする科学者のような衣装デザインに。



ズボンとブーツの境目に、たるみ表現することで、細身のブーツを履いていることが伝わりやすくなります。

## 【アリス×ハンプティダンプティ】

アリスの世界観と、マザーグースに出てくるハンプティダンプティなど童話に登場するキャラクターの要素を組み合わせています。王子様という設定のデザイン。

ラフ



アリスの衣装の色であるブルーを発展させ、男の子なのでグリーン寄りのダルトーンに設定します。



かなり硬めの生地で作られている印象にするため、フードの形が保ったままに描きます。

カップに入りきらなかった布を淵に引っ掛けている様子を描くには、カップの淵から少し盛り上がったように描きます。



## 【ウエスタン×和】

基本はウエスタンのテイストを押し出したデザインですが、袖の部分は着物の振袖の要素をプラス、フリンジを入れることでウエスタンの印象はキープしています。

細身のパンツをブーツインするとスッキリ見えます。大きいパンツを履くとたるみが乗っかるので、ほどよい太さに見えるように調整しています。

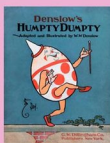
ラフ



ウエスタン的なアースカラーに水色を加えてさわやかな印象に。

## 童話のキャラクターの衣装

マザーグースの童話に登場する「ハンプティダンプティ」。道化師のような衣装であったり、紳士服を着ているものもある。ちなみに、不思議の国のアリスにもハンプティダンプティは登場する。昔からある童話の挿絵の衣装は、独創的なものが多く、デザイン案として参考にしたい。





# 人外ファンタジー

バトルファンタジーと合わせ自由度が高い人外ファンタジー。オリジナリティを発想しやすいジャンルです。

## 【フェニックス×ロリータ】

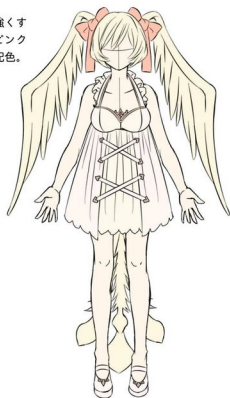
露出度の高いキャミソールにもフリルをつけ、アクセントとしてロリータ要素のレースアップ風の飾りをプラスすることでかわいらしく表現しています。

ロリータの印象を強くするため、サーモンピンクとベビーピンクで配色。

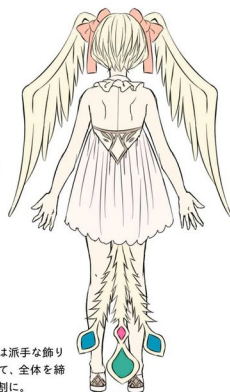


スカートは、放射線にドレープの流れを入れると回転しながら飛んできたような動きを表現できます。

胸の形に沿った服にするにはサイドラインでの切り返しが必要です。



正面



背面

尾羽には派手な飾りがついて、全体を締める役割に。



## 【猫×サーカスの団長】

猫の柄から連想して、サーカスの団長を組み合わせています。足元や尻尾のボーダーは髪色と合わせて統一させています。

ジャケットの肩は角張るように描いたほうがかっこよく決まります。

ベストの下はサスペンダーで。

猫といえば「不思議の国のアリス」に出てくるチュシャ猫。チュシャ猫の衣装の縞模様からビエロを連想させて、サーカスの団長としています。



正面



背面

# 女性編

## 【女の子×狛犬】

狛犬ということで、双子と組み合わせる。女性と男性 (P.111) の双子で女性はある程度青色にして少年っぽく。目の大きさや手の動きで女の子とわかるように。

リュックは長さ調節ができるよう調節具がついています。

ボックスと片倒しブリーツが組み合わさったもの。ヒダの向きに注意します。

ラフ



スポーティーなイメージカラー紫と青、ブルーでしっかり者を表現。同じ色味の濃度違いでスタイリッシュに。



正面



背面

アंकレットには、太い縄を使用。赤と白の組み合わせにしています。

## 【女子高生×ドラゴン】

ドラゴンと女子高生を掛け合わせたキャラクター。衣装に合わせて羽根など取り入れたり、八重歯にするなどディテールにもこだわります。

襟はオープンカラー。もともとラベルが折り返っているデザインにしています。

ラフ



ドラゴンのグリーンが映えるように赤系に設定。中国のイメージからオレンジよりの配色に。



スカートのプリーツは、前かがみのポーズによって、たるみを前に落とします。

中国風に制服のカーディガンをアレンジ。色味も中華風のテイストで選択。



正面



背面



## 【パンダ×中華】

パンダといえば中国のイメージ。まずはそこで掛け合わせます。かわいいだけではなくセクシーにするため足元はストッキングにヒールで仕上げました。

胸の形に合わせて作られているので、シワは寄せません。大きい胸で布を左右に引っ張るシワを描き、やわらかい布であることを表現します。

ラフ



パンダのイメージが離れないよう、なるべくモノトーンで配色しています。

広めのボートネックは開いている範囲が広い分、たわみがあると、重みが増すので斜め下に落ちます。

ラフ



全体的にピンクを使い桜のような愛らしい配色にし、軽い生地感も色でも表現します。



## 【妖精×桜】

妖精の印象で淡い色味から連想をスタートし、ピンクの桜を取り入れたキャラクターを設定しています。

## 【トナカイ×サンタクロース】

クリスマスの色の赤色から中華系のテイストに転換。  
トナカイの角を帽子につけてデザイン。

ラフ



サンタクロースの衣装をイメージした配色にしつつ、彩度を落として個性的な仕上がりになる。



袖にゆとりがあるので手を挙げると袖が落ち、腕が出ます。

振り向いた体に引っ張られシワが寄ります。

コルセットは前サイド・脇・後ろを中心に縫い線が入ります。縫い線が多いほど体にぴったりした服になります。

## 【蝶×郵便屋さん】

蝶の羽の白さから紙、手紙と連想し、郵便屋さん  
と結びつけています。袖は和のテイストを入れて  
デザイン。

ラフ



手紙のイメージカラーの白と明るく元気なイメージからイエローに設定します。



かなりボリュームがあるスカートはウエスト部分が盛り上がります。

# 男性編

## 【ウサギ×制服】

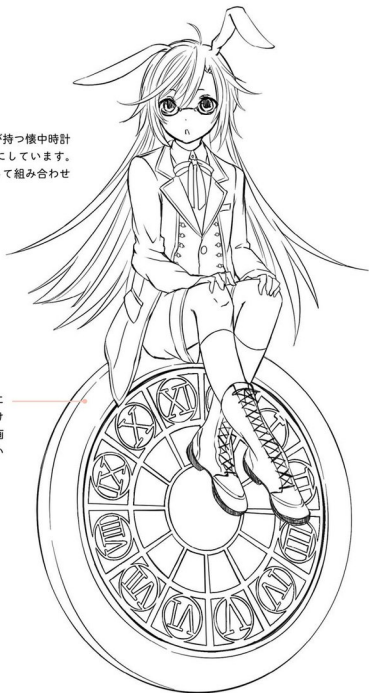
不思議の国のアリスに登場するウサギが持つ懐中時計をキーアイテムにし、設定をイギリスにしています。そこからイギリスの少年の制服を連想して組み合わせています。

ラフ



ラフの段階では、歩くポーズにしていますが、面白みに欠けるのでウサギモチーフから線画では時計を入れることにしています。

顔つきが幼く中性的なのでより落ち着いた配色に。



スタンダードな制服ですが、コートセミロングにしてオリジナルの着こなしに。



正面



背面



正面



背面

モノクロの差し色は、1色の濃淡で分けるとスタイリッシュに見えやすい。

### 【狛犬×双子】

狛犬は対となる存在もいるため、双子という設定。女性 (P.106) はあえて男性的にしましたが、男性はあえてピンクにし、少年のような幼い印象に。

ラフ



対のブルー (P.106) とは対照的にピンクにし、ポーズもおちゃめにさせています。

帯をモチーフにしたリュック。ドロップショルダーと呼ばれるものにし、通常より下げた位置に肩線があります。大きなサイズを着ているように見えたり着物のようなイメージになります。

捻った縄は、放射曲線をイメージしながら斜めに線を描き、そこに膨らみの凹凸を描きましょう。





## 【悪魔×仕立て屋】

悪魔とイメージが近いコウモリを掛け合わせ。仕立て屋ということで服にこだわりをもっている印象として細かい装飾を多くデザイン。

ラフ



悪魔のイメージで全身黒。差し色は髪色の赤系の茶に合わせたエメラルドグリーンに。



カフスの向きで腕の動きが決まります。腕が手前に曲がっているのでカフスの口も楕円状にします。

仕立て屋のイメージから、ネクタイはメジャーをモチーフに。

フォーマルな服装の時に中心線を入れるとスラックスのプレスに見えます。

## 【狐×袴】

狐をイメージして、袴をはいた人物に。首飾りには、神社の紙飾りを使用しています。

ラフ



濃紺や深いえんじ色など、日本の伝統色を使用し、神社やお稲荷さんをイメージした配色。

座るとブリーツは崩れてしまうので、線だけで表現。2本ずつ等間隔で入れて、いくつもりでラフを描きます。



たたみジワを入れるとばきっとした印象の着物になります。

## 【鬼×神主】

やんちゃな若い鬼のイメージで、カジュアルなデザインに。神主の衣装をベースにパーカーなどラフな印象をもたせています。

ラフ



やわらかな布のたるみをうねるような線で描きます。シワにならないよう注意しましょう。

カジュアルなイメージの配色に。ズボンが長いと重くなるので、七分丈にして色味をプラスします。

ラフの段階では、妖精らしい羽をつけてみましたが、ストレートな表現すぎるので、ストールに変更しています。

ラフ



自然をイメージさせる、グリーン、カーキ、グレーなどの落ち着いたアースカラーに設定します。

妖精なので、アクセサリには、金属を使わずにデザインします。

## 【エルフ×忍者】

北欧などで妖精という意味のエルフ。マフラーを合わせて現代風にしてオリジナルのものに。トップスは妖精らしさをイメージし忍者の衣装に用いられるデザインを取り入れています。



# 現代ファンタジー

現代ファンタジーは、現代的な服に何かしらファンタジーのテイストをミックスする必要があります。さまざまな組み合わせを試して新しい世界観を生み出してみましょう。

## 女性編

### 【ロリータ×巫女】

中国の巫女さんをイメージしつつ、日本の袴の要素を取り入れたデザインに。厚底の靴を使うなどしてポップな印象に仕上げています。



将のようなコルセットの奥まっている部分はアウトラインを弱めて奥行きを表現しています。

袖口のカフスを大きくして着物袖風にアレンジ。



配色を中国の伝統色で表現しています。

正面



背面



正面



背面

素材感の違うもの同士を描く時は、シワの量にメリハリをつけましょう。

### 【アイドル×軍服】

アイドル衣装のイメージ。少年のアクティブ感を印象づけるカジュアルな襟つきフードを盛り込んでいるところがポイント。現代風にするため、サルエルパンツを採用。



フリンジはきれいにそろえて描きすぎると違和感が出ます。ばらつきをもたせて描きましょう。ただし、長さは描入のがコツです。

着色することで、下からの反射光を表現することにより、ジャンプしているポーズがよりわかりやすく表現できます。

# 【女子高生×和×SF】

セーラーカラーは厚みが  
あるので後ろの襟越が少  
し膨らみます。

大きく足を開いているため、ブリー  
ツが聞き切っています。

和のテイストの勾玉模  
様を入れて、エキゾチ  
ックな印象に。

ラフ

シンプルなモノトーンを基調に、和  
風にしたいのでラインはグリーン  
に。



正面

髪の色と差し色を合  
わせて統一感をもた  
せませす。雷模様を入  
れて属性を設定。

タイツは2色使いの  
バイカラーで仕上げ  
ます。



背面

## 【白無垢×水着】

白無垢の特徴となる頭部と振袖部分、帯を残して水着としてデザイン。アクティブな印象に。

デザインによりますが基本は男女問わず着物は右前です。

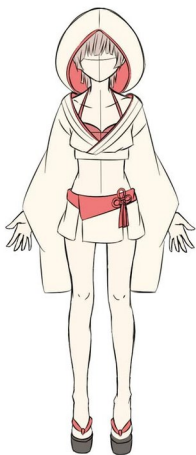
ラフ



イメージを崩したくないので余計な色は使わず、白無垢の赤と白のみで設定します。角隠しの裏地を赤くし、少し見えるようにポーズを斜めに設定します。



女性用の着物帯は固くボリュームがあるので、少し横を向くポーズにして、この衣装のデザインの特徴のひとつであるリボンの帯を見せています。



正面



背面

差し色は赤にして、帯やバスト部分などで見せます。



上からの視点を描く時は全体的に円柱を意識して描き始めるとよいでしょう。



# 【メイド×探偵】

メイドのトレードマークであるエプロンに探偵の定番トレンチコートのディテールを取り入れたデザイン。

ラフ



メイドの制服からのイメージカラー。紺ではなく黒で格式高い制服をイメージ。

ツインテールとリボンで活発な印象を表現します。

# 【アイドル×軍服×ロリータ】

アイドルグループの制服をイメージし、そこにアイドルのイメージと真逆の印象になりそうな軍服の要素を追加。さらにロリータ的にミニスカートにハイソックスでまとめています。

ラフ



ヨーロッパ(スコットランド地方など)の制服をイメージ。スカートの明るいブルーで元氣にかわいらしいアイドルを表現。





ヘアスタイルは頭部にネジのアクセサリを取り入れ、スチームパンク風に。



スカートは、下から布が持ち上がってねじれるようなイメージのデザインです。

### 【スチームパンク×鶏の羽】

鳥の羽をイメージした衣装でテイストをスチームパンクにしたもの。髪飾りは風見鶏と歯車を合わせたデザイン。

ラフ



スチームパンクのシックなイメージにし、鶏のとさかのような赤を差し色に。

### 【テニスウェア×ドレス】

テニスウェアのミニスカートのドレープを増やし、ドレス風にアレンジ。サンバイザーをつけてスポーティなデザインしています。

ラフ



ウェディングドレスから純白に。ポイントにピンクのバラ。清楚可憐なイメージに。



# 男性編



肩出しのベストや、男性でもリボンつきのハットなど華やかに表現しています。

アシンメトリーにしておしゃれ感をプラス。

ロンTのような柔らかい素材はシワを多く描きましょう。

後ろのフリルは女王のドレスイメージでデザイン。



正面

## 【アイドル×バンク】

アイドルの衣装をベースに、掛け合わせにはバンクのイメージを足します。フラメンコのドレスのような軽やかなドレープのある腰布を使い斬新なデザインに。



ラフ

クラシカルとは対照的にカジュアルな印象に。髪色を派手に設定し、衣装は落ち着いたトーンにします。



背面

## 【アイドル×水兵】

アイドルに軍服を合わせました。それだけだと、まだまだ伝統的な印象なので、ポケットを大きくすることでカジュアル感を出し、切り返しを増やして華やかな印象に。



少し垂れ下がったデザインのポケット。ジャンプの衝撃で少し浮いて平行気味に描きましょう。

めくれ上がっていることで、ジャンプに勢いがあることが表現できています。

ズボンも七分丈にすることでアクティブに。



正面

ラフ



水兵をイメージしたさわやかな配色。モノトーンに近い紺で大人っぽいイメージに。



背面

## 【アイドル×クイーン】

王様がかぶる王冠をキーアイテムにし、ベストのデザインも王様風に表現しています。フリルを使うなど豪華な衣装に。



フリルの布がながびていることで、軽い素材であることを表現します。



派手な衣装なので、落ち着いたトーンに。

## 【アイドル×クラシック】

P120のアイドルの衣装デザインをベースに、クラシックの印象に変えてデザインした衣装。コートの長さが指揮者のような印象に。



クラシックらしく、モノトーンに設定しています。

扇型のデザインのため、ドレープを多く描きます。



## 【ダッフルコート×SF】

伝統的なダッフルコートをSF化。和風のテイストを追加して、SFっぽさにオリジナリティをつけています。

ラフ

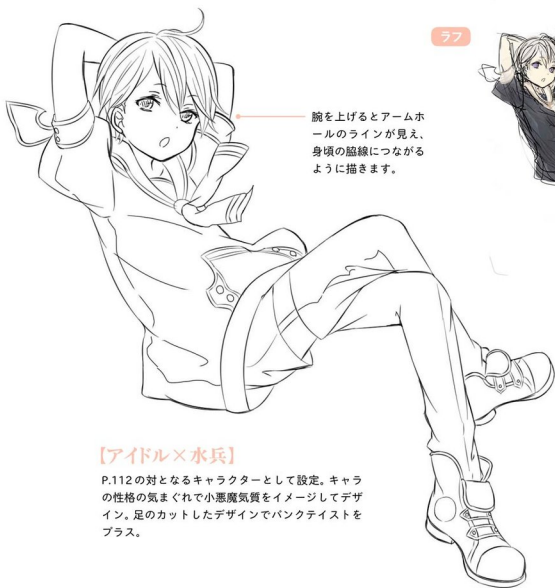


シンプルにしたいので基本はモノトーンで。和風にしたいのでラインはグリーンに設定します。



ポケット口を盛り上げらせ、軽く握ったこぶしが入っているイメージで描きます。

ポケットに手を入れたことにより引っ張られV字に開く。



腕を上げるとアームホールのラインが見え、身頃の脇線につながるように描きます。

ラフ



マリニルックのカラーである、白と紺。明るい色を使うと幼く見えるので濃紺で落ち着いた雰囲気。

## 【アイドル×水兵】

P.112の対となるキャラクターとして設定。キャラの性格の気まぐれで小悪魔気質をイメージしてデザイン。足のカットしたデザインでパンクテイストをプラス。

## 魔法ファンタジー

魔法ファンタジーは、西洋の寓話の挿絵など往來のイメージがベースになっていることが多いジャンルですが、現代風にアレンジすることでオリジナリティが表現できます。

重厚感のあるものは厚みを意識して描きます。



悪魔なので闇というイメージから黒に。セクシーさを強調するため濃い目のピンクと紫を差し色に。



正面



背面

## 【悪魔×ボディースーツ】

かっこよさも加えたかったので高さのある様にお尻まわりが出ているので足はサイバースーツで隠してバランスを取り、肩をパフスリーブで鐘を着た時のようなシルエットに。



## 【魔法使い×ピエロ】

魔法使いの帽子の先端からピエロの帽子を連想。ピエロと掛け合わせてデザインしています。魔法使いのミステリアスなイメージで色は青を選出し、夜空をモチーフに。かわいらしいキャラクターに設定し、ポップな印象で仕上げています。

空の青・白・黄色をイメージ。裏地の夜空が見えた時に映えるよう表はややくすんだ紺色を。



正面



背面

裏地が見えない時、紺だけだと暗くなってしまうので白を加える。ピエロのようなツートンカラーの配色に。

# 女性編

## 【魔女×ロココ×ロリータ】

優美なロココ調とロリータファッションをベースにフリルとギャザーをふんだんに使用。魔女の要素を残すためにロリータファッションでも使われる小さな帽子に魔女のとんがり帽子を採用しています。



ラフ



最初はポップなイメージだったので、明るい黄色にしてみたものの締まりがないのでグレーとピンクの組み合わせに。

細かいフリルは最初に一番下の段にあたる裾を決めて等分し、上の段から描きましょう。均一に描いたほうがきれいに仕上がります。



正面



背面

正面からは肩が見え背面は背中がかなり開いているセクシーなデザイン。髪型のツインテールと合わせてかわいだけでなく色っぽいキャラクターに。

## 【古い師×中華】

古い師の衣装をベースに、パンツの絞り口のギャザーをタックにするなど中国の袴の要素を取り入れたデザインに。

ラフ



古い師のイメージから黒に。華やかさが少なく重たい印象が強すぎたので紺に変更することに。



足の中心線を意識しながらタックの折り線を入れる。ボックスタイプのプリーツなので2本。



裾にはタッセルのような飾りをつけて、古い師でありつつ、華やかに。

正面



背面



### 【魔女×女笠】

魔女の帽子をキーアイテムにし、和風の女笠を含ませてよりフェミニンでありつつ個性的な印象になるようデザイン。

ラフ



スカートのプリーツは、ギザギザを入れていきます。少し斜めに潰れたような形で描いてきましょう。

多色を使うことで着物の華やかなイメージに。ピンクでかわいらしく透ける布部分を紫にすることで和風ならではの妖艶なイメージに。

### 【魔王×花魁】

魔王をテーマに、花魁のテイストでデザイン。魔王のかんざしを花魁のものにし、直線的な細かいプリーツのスカートでクールさを表現。

ラフ



ラフではふわっとした印象の素材としていましたが、透けるアコーディオンプリーツにしてシャープな印象に。線の際にすきまを開けて描きます。

黒をベースに、不気味さをイメージするグリーンをスカートに含めています。





胸にギャザーを入れて、ふくらみを表現させます。

### 【魔女×パイレーツ】

魔女の帽子を海賊風にアレンジし、フリルをふんだんに使っています。



クラシカルな印象の配色にしてヨーロッパのテイストを表現しています。

### 【魔女×アリス】

アリスに出てくるようなかわいらしいドレスと、魔法使いのシンボルとなる帽子を組み合わせてデザイン。小道具にはアリスに出てくるようなものを使用。

ラフ



かわいらしい少女のイメージで明るいピンクと赤い靴の組み合わせでガーリーに。ラフの段階では、ビスクドールをイメージ。



膝の位置に合わせてふくらみを入れています。

# 男性編

## 【魔法使い×学生服×スチームパンク】

学生の制服を土台に、カバンの金具などにスチームパンクのテイストで魔法使いの学生服をデザイン。

ラフ



配色を検討しながらラフを描きます。ラフの段階では、正統派なイメージで白とブルーグレーに。スチームパンクが加わることでよりイメージが変わり、黒と赤に変更。



裾が広がるデザインのため、布を多くつなぎ合わせて作っています。



緑を金にし、裏地をえんじ色にすることで学生服をより格式高い印象にしています。

正面



背面はアシンメトリーにしてスタイリッシュに。コートの下側はAラインで広がるように変更。

背面



## 【閻魔大王×ナポレオン】

閻魔大王のイメージとなる、帽子と袴がポイント。ナポレオンのフリンジつきの肩章を取り入れてミックスしています。



正面

左右の袖の袖の太さを変えてあえてバランスを変えています。



フリンジは真下に垂れているように描きます。



背面

袖と裾にフリルをつけてミックス感をアピール。

ラフ



グレーで統一し、差し色を紫、金縁にして厳かなイメージに仕立てます。



# 【魔王×死神×鬼】

魔王を軸にイメージします。魔王はゲームなどでは最強キャラクターという印象が強いので、さらにそれに死神を掛け合わせ、不気味さと強さを掛け合わせた衣装をデザインしています。

ラフ



魔王と死神から黒。鬼から赤を配色赤は暗めにイメージ。

ボロボウのアウトラインはラフに描きます。

フードも袖のようにカフスをつけられないかと思い、折り返しをつけてみると耳あてつき帽子に似た形に見えて空軍パイロットの印象に。

頭のメガネでパイロットを表現しています。

ラフ



ヨーロッパ空軍をイメージし、黄色がかった紺色で、セビアン印象の配色に。ポイントに赤を使用。

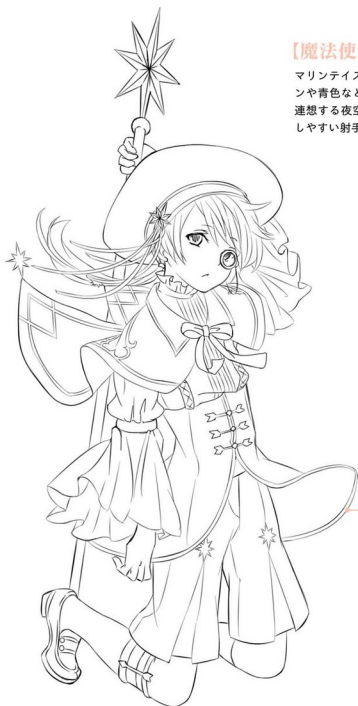


# 【魔法使い×空軍パイロット】

空軍パイロットのつなぎをベースにデザイン。フードを魔法使いのような帽子にアレンジしています。

## 【魔法使い×マリン×天体】

マリンテイストに似合う少年から発想を考え、半ズボンや青色など、海のテイストでまとめます。青色から連想する夜空、星座などを考えて、星座でモチーフにしやすい射手座を選択しデザインしています。



ラフ



夜空のような深い青。青色が映えるよう使用するもう一色は白のみ。足元は黒にすると浮くので濃紺に。

射手座モチーフは深みのある金色にし、ベストの胸元の金具も同じ色に。

めくれた裾を描くことで、長さや布の軽さを表現しています。

## 【魔法使い×スチームパンク】

魔法使いのマントや帽子など、定番のアイテムをそのまま利用しつつ、スチームパンクの要素を取り入れたデザインです。

ラフ



黒をベースにし、シックな配色に金を加えてゴージャスな印象に。



魔法を使っている瞬間で衣装のマントが舞い上がる様子表現しています。

## バトルファンタジー

自由度の高いバトルファンタジーはキャラクターの設定（年齢や出身地）に合わせて掛け合わせるとよいでしょう。特になければ得意技や武器から考えても○。

## 【くのいち×モモンガ】

くのいちの動きをイメージして掛け合わせる動物をモモンガに決め、衣装には日本の伝統色の紫を生かしたデザイン。

肩から羽織る襟付きのマントはモモンガのように広がります。

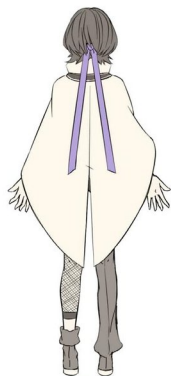
網タイツは細かく描くことで透明感を表現します。



足元の足袋は黒くしてトータルコーディネートとして締める色合になります。



正面



正面

## 【僧侶×黒子】

黒子のほっかむりの角をたらして猫耳風にし、キュートな印象をもたせています。黒子の衣装を白色にして数珠をモチーフとしたネックレスで僧侶のテイストを加えて仕上げています。

黒とグレー、グレーに合わせたトーンの乳白色（または白）を使用して僧侶らしさを保つように。

差し色に紫を使用して、宗教色を強めます。

風に舞う袖が軽さを表現しています。



ブリーツの間の凹みを暗い色味にして表現。折り目にホワイトを入れることで凹凸が表現できています。



正面



背面

# 女性編



## 【ウエスタン×セクシー】

西武劇に出てくる男性の衣装を女性に着用させつつ、セクシーな印象をアピールするよう、露出度が高い衣装にデザイン。

アースカラーでイメージ。服を着ていない、手前の足の立体感などもラフの段階で描きます。



左右非対称にすることで、おもしろさを印象づけられる

正面



背面





ニュアンスグレーで日本の伝統色を用い、霊媒師風に。

コートから出ているスカートはプリーツがあるものに決定。

足元はおかしい師が履く和装のものを採用。

### 【シスター×霊媒師】

シスターの衣装に、東洋の霊媒師が使う小物を組み合わせたデザインに。振袖的な衣装も和装のテイストを加えています。

ラフ



シスターをイメージした配色で白と紺を反転させて面白味のある配色にしてみました。イメージと違うので最終的には変更。



正面

ベールの長さは腰くらいまでのもの。動きに合わせて布が舞います。



インナーはプリーツ加工。

背面



### 【チャイナドレス×羽】

チャイナドレスをもとに、羽を掛け合わせたデザイン。体に密着する服なので、肩回りで羽を使用して華やかな印象にしています。

ラインがタイトなので上はポンチョスリーブでボリューム感をプラス。

ラフ



衣装が軽めのものなのであえて重ための青と黒に。男性的なカラーで強そうなイメージに

服を着ていない部分は、アウトラインと関節で立体感を表現するため、難易度が高くなります。

### 【剣士×マリン×王様】

剣士に紐づけるテイストを決めて、そこからイメージを膨らませました。ここでのテイストはマリン。現代的なゆめかわテイストを取り入れます。

ラフ



構図的に遠近感を意識してラフを描いていきます。

大きなリボンには軽く透明感があるように意識して描きます。

全体的にペールトーンで配色し、夢のようにふわふわした印象に。



## 【ジャンヌダルク×ドレス】

強い女性の象徴であるジャンヌ・ダルクとドレスを掛け合わせた衣装のデザインです。強さのアイテムとして大きな劔を持たせ、凛とした横顔で衣装を引き立てます。



硬質な鉾は、セミダークな印象の配色で検討します。全体的に寒色系でまとめて、孤高な印象の衣装にします。

ラフ



大きく舞うスカートは軽い素材に見えるようにドレープを大きく。

## 【メカ×羽】

バトルスーツを考えてデザイン。羽と組み合わせて空を飛べるデザインに。メカと天使の羽を組み合わせて、羽のような機械を背中に配置しています。

ラフ



直線的な線で描くことで、布感から離れて硬質な印象になるようにします。



白と黒のコントラストで強さとカッコよさを思わせピンクで女性らしい可憐さもプラスします。

# 男性編

## 【忍者×スポーティー】

忍者を現代風にアレンジ。活発な動きに合うようスニーカーをはかせることや、ジャージを着させてスポーティーさをプラスしています。

ラフ



はちまきの長いリボンは太いペンでラフに描きます。

グレーと赤の組み合わせでスタイリッシュに仕上げます。



正面

顔を半分隠すマスクで正体不明の雰囲気表現。



背面

スニーカーやインナー、はちまきを同系色にしてまとまりを。色のトーンも落ち着いた色味で派手にせず忍者らしさをキープ。

## 【着物×マリン】

着物にマリンカラーを取り入れられないかと考え襟のつけ位置を下げたデザインに。かぼちゃパンツもギャザーからタックで和風っぽく仕上げています。



遠近感を考慮して描きます。

ラフ



白をベースに海が似合いそうなさわやかな印象に。



正面



背面

差し色をターコイズにして爽やかに。着物テイストは袖や切り返し、帯でデザイン。



足の動きで左右に引  
っ張られたシワを描  
きましょう。

### 【チーパオ×つなぎ】

チャイナ服のチーパオをベースに、カジュアルなつな  
ぎを合わせてアクティブなキャラクターの衣装として  
デザイン。

ラフ



中国の伝統色を使  
い、差し色を深紅に  
決め、各所に使用し  
ます。

### 【牛若丸×フード】

牛若丸の天狗のような衣装に頭に透ける衣をかぶっ  
ているイメージをフードに変更します。

ラフ



牛若丸が弁慶を油断させるた  
め女装したことから、女性の  
しとやかさの印象の藤色を選  
択します。



プリーツは幅広く多  
めに描きます。



## 【弓兵×猫耳】

森の狩人的なイメージの衣装に、猫耳をデザインしてファンタジー要素をプラス。

フードをつけても物足りない印象だったので、猫耳をプラスします。



ラフ



赤ずきんをイメージした赤に、男性らしい印象になるよう黒とくすんだ赤を配色。

七分丈にして少年らしさをイメージ。

キャラクター的に生意気さを見せたいので斜め上からの構図に設定しています。

## 【侍×花魁】

侍に華やかさをプラスしてオリジナリティを出しました。歌舞伎や女性の花魁のテイストを盛り込んでデザインしています。

ラフ



歌舞伎の衣装のままの配色。黒で男性らしさをプラスします。

床に広がる着物の裾で中性的な印象をもたせています。



# ファンタジー衣装の描き方

著者                    もくり  
編集・本文デザイン   井上綾乃 (funfun design)  
カバーデザイン        深澤 愛  
DTP                    丸橋一岳

発行日 2017 年 7 月 1 日

---

発行人                北原 浩  
編集人                勝山俊光  
編集                   平山勇介  
発行所                株式会社 玄光社

〒 102-8716 東京都千代田区飯田橋 4-1-5  
TEL:03-6826-8566 (編集部)  
TEL:03-3263-3515 (営業部)  
FAX:03-3263-3045  
URL:<http://www.genkosha.co.jp/>

印刷・製本            株式会社 東京印書館  
©2017 GENKOSHA Co.,Ltd.  
Printed in Japan

---

 <(社)出版者著作権管理機構 委託出版物>

本誌の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。複製される場合は、そのつど事前に、(社)出版者著作権管理機構(JCOPY)の許諾を得てください。また本誌を代行業者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても著作権法上認められておりません。

JCOPY (TEL:03-3513-6969 FAX:03-3513-6979 E-MAIL:[info@jcopy.or.jp](mailto:info@jcopy.or.jp))



## ドレスの描き方

—  
色・シワ・透け感・レース・  
フリル・リボンなど  
細かいディテールを  
徹底解説!

B5判・144ページ  
定価:本体1,900円+税  
ISBN978-4-7683-0704-5



## デフォルメキャラの描き方

—  
デフォルメ表現の  
基本を徹底解説!

B5判・144ページ  
定価:本体1,900円+税  
ISBN978-4-7683-0723-6

